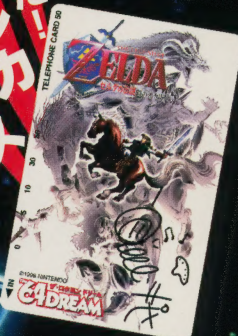
The
MYCOM ムックVOL.37
NINTENDO 64大好きマガジン
64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
定価490円(税込)
1999
10
最新情報満載号
特集
スパロボ大百科
©葦プロダクション
©サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画
©東映
©光プロダクション
©光プロ/アミューズビデオ
/PLEX/アトランティス
©BANPRESTO 1999
©1999 MONEGI
ラストチャンスだ!
ゼルダテレカ
全員サービス
©1998 NINTENDO
任天堂
スペースワールド
出展タイトル
発表!
ゼルダの伝説外伝
MOTHER3
星のカービィ64
スーパーマリオRPG2
ドンキーコング64
マリオパーティ2
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版!
パーフェクトダーク ほか
中とじ攻略
オウガバトル64
期待のタイトル最新情報
バイオハザード2
スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊
スーパーロボット大戦64
特別付録
ファイアーエムブレム シール
巨人島からの手紙

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

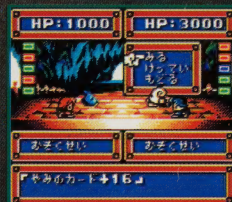
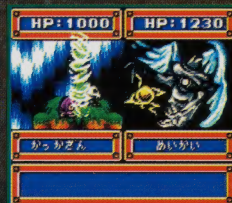
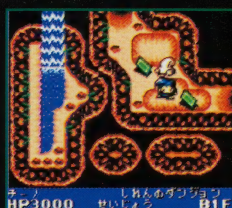
熱血冒険ダンジョンカードバトル

# GRANDUEL
# グランデュエル

COLOR 専用

## ～深きダンジョンの秘宝～

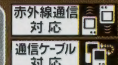
# 君の戦略と戦術がカードバトルを進化させる。

## ライバルとのデュエルが君を強くする!!

## ダンジョンを探索し、カードを拾い集めろ!!

## カードは全部で約8000種類!!

**スペースワールド**に来てくれた君に
**グランデュエル体験版**
**3,000個**をプレゼント!!
会場:幕張メッセ
開催日:8/27・28・29
※数に限りがありますので先着順とさせて頂きます。

## 1999年11月26日発売予定!!

価格4,500円(税別)

※画面は開発中のものです。
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3インツ中野ビル8F
●ユーザーサポート TEL.03(3382)3611 月～金 9:30～18:00
●ホームページアドレス http://www.bottom-up.co.jp/

1999 10 Oct.
最新情報満載号
VOL.37



# The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

ロボット工学分野の技術水準は、日本が一番だそうです。現に、産業用ロボットだけではなく、本田技研の二足歩行ロボットや、ソニーの犬型ロボット等、非常にユニークな技術を世界に先駆けて開発しています。この分野の技術者の数でも、日本は米国の3倍だとか…。その最大の理由として、いつの時代にも日本の子供達にロボットのヒーローが身近にいたからだ、といわれています。う〜む、今月の表紙に登場したロボットに憧れて、技術者になる人もいるかもね。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

# CONTENTS

## 特集



## 新作ソフト情報



## 攻略情報



## 連載・企画

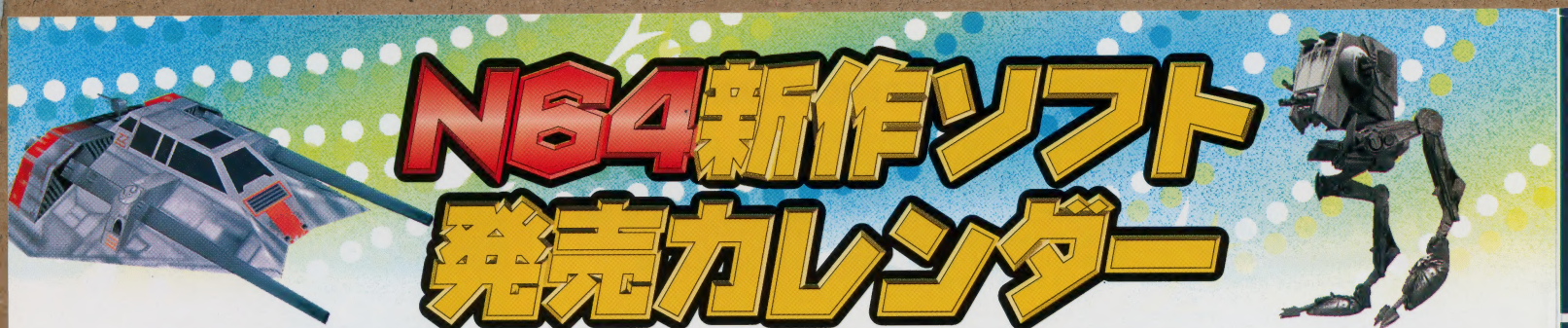




## GAME INDEX



※一部のゲームタイトルは仮称です

●=N64 ●=SFC ●=GB

Calendar of New Release N64 Soft

## General Outline

今月はこんなカンジ

### 今月は初登場タイトルが20作品もあるぞ！

任天堂主催の展示会・NINTENDOスーペースワールド。前回開催された97年末から、実に2年近くの月日を経て、来たる8月27日から3日間にわたって開催されるぞ。その前ふりとして、今月は20もの新タイトル情報が編集部に届いたのだ。詳しくは10ページからの「NINTENDOスペースワールド'99へ行こう!!」と、「毎月新聞」の103ページをみてもらうとして、来月号では実際に取材した情報をどっっ〜さりお伝えするから、お楽しみに。

## Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

### 1 『マリオパーティ2』など、期待の新タイトルがお目見え！

熱中のあまり、3Dスティックをグリグリ回しすぎて手のひらの皮が厚くなっちゃった人を全国に続出させた（笑）あの『マリパ』の続編が早くも登場。また、初代ファミコンで発売された、知る人ぞ知る『エキサイトバイク』の64版や、『糸井重里のバス釣りNO.1』の続編（しかも『決定版！』）も、突然のうれしいエントリー。いずれもスペースワールドで展示されるので、本誌来月号の詳しい新情報に乞うご期待！

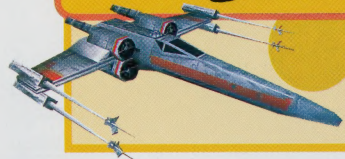
### 2 64DDタイトルが7作品初登場したぞ

今月は新たに7つの64DD作品が、正式に名乗りをあげたぞ。編集部がその中でも最も期待してるのが、小学生でもハマるという金融SLG『ウォール街（仮）』。これは任天堂社長・山内溥氏が「64DDにおける『マリオ』であり『ゼルダ』である」という言い方で、64DDのキラーソフトとして位置づけているんだ。新着画像はまだないけど、体験版が発売前にまず配られそう。早く64DDの可能性を体験したいよね！

### 3 64DDの本体同時発売タイトルが、明らかになってきた

7ページのカレンダーを見れば分かるように、今月新たに加わった64DD作品をあわせて、8タイトルが12月発売予定となっている。任天堂とリクルートが共同出資して設立した、64DDに関するサービスを行う新会社「ランドネット」のサービス開始は12月1日から。なので、この8作品が64DD本体と同発になるセンが濃厚だ。64DD本体・ソフトの価格はともにまだ未定だけど、今から年末・お正月の購入作戦を練っておかないとね。

## Coming Soon

8月21日〜9月20日

スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊
8月27日●6800円

格闘伝承〜F-Cup Maniax〜
8月27日●6800円

## 9月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

| 日 | 曜 | 内容 |
|---|---|---|
| 1 | (水) | SFC ファイアーエムブレム トラキア776 |
| 2 | (木) | 保元の乱で源為朝、伊豆大島へ島流し（1156年） |
| 3 | (金) | GB きせかえ物語 |
| 4 | (土) | シュヴァイツァー没（1956年） |
| 5 | (日) | 「太陽王」ルイ14世誕生（1638年） |
| 6 | (月) | 安藤広重没（1858年） |
| 7 | (火) | ブラジル、ポルトガルより独立（1822年） |
| 8 | (水) | ドイツ、V2ロケットを初めて発射（1944年） |
| 9 | (木) | 毛沢東没（1976年） |
| 10 | (金) | GB ぐるぐるガラクターズ |
| 11 | (土) | 日本初の公衆電話設置（1900年） |
| 12 | (日) | 新橋・横浜間に鉄道開通（1872年） |
| 13 | (月) | 明治天皇大葬、乃木希典夫妻殉死（1912年） |
| 14 | (火) | ソ連の宇宙ロケット、月面着陸（1959年） |
| 15 | (水) | 関ヶ原の合戦（1600年） |
| 16 | (木) | 仲秋の名月 |
| 17 | (金) | 日露戦争・黄海の大海戦（1894年） |
| 18 | (土) | 東京ゲームショウ'99秋開催（19日まで） |
| 19 | (日) | 明治政府、平民が苗字を名乗ることを許可（1870年） |
| 20 | (月) | マゼラン、世界一周航海に出発（1519年） |
| 21 | (火) | 64DREAM 11月号発売 |
| 22 | (水) | GB スーパーリアル・フィッシング |
| 23 秋分の日 | (木) | 64 ウィンバック<br>GB ドラゴンクエストI・II<br>GB Front Row<br>GB かわいいペットショップ物語 |
| 24 | (金) | 西郷隆盛切腹（1877年） |
| 25 | (土) | シーボルト、スパイ容疑で日本国外追放（1829年） |
| 26 | (日) | ラフカディオ・ハーン（小泉八雲）没（1904年） |
| 27 | (月) | 世界初の鉄道、イギリスで開通（1825年） |
| 28 | (火) | 「世界共通語」エスペラント語の会発足（1906年） |
| 29 | (水) | イギリスの軍神、ネルソン提督誕生（1758年） |
| 30 | (木) | 64 V-RALLY EDITION 99 |

# N64ソフト発売カレンダー (8月10日現在)

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

| 発売時期 | | タイトル | | ジャンル | 発売元 | 発売日 | 価格 | 本誌掲載ページ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8月 | | ◆スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊 | | SHT | 任天堂 | ◆8月27日 | ◆6800円 | 28 | 124 |
| | | 格闘伝承〜F-Cup Maniax〜 | | 格闘ACT | イマジニア | ◆8月27日 | 6800円 | 38 | 123 |
| | | WIPE OUT64 | | RAC | ココナッツジャパンエンターテイメント | ◆8月下旬 | 7980円 | - | 125 |
| 夏 | | バーチャルプロレス2〜王道継承〜 | | SPT | アスミック・エースエンタテイメント | 夏 | 未定 | - | 124 |
| 9月 | | ウィンバック | | ACT | コーエー | 9月23日 | ◆7800円 | 32 | 123 |
| | NEW! | V-RALLY EDITION 99 | | RAC | スパイク | 9月30日 | 7800円 | 46 | 125 |
| | | 64花札〜天使の約束〜 | | TAB | アルトロン | 9月予定 | 未定 | - | 124 |
| | | 爆裂無敵バンガイオー | | SHT | ◆ESP | 9月予定 | 5800円(予) | 24 | 124 |
| 10月 | | プロ指南麻雀「兵」 | | TAB | カルチャーブレーン | ◆10月8日 | 未定 | - | 124 |
| | | スーパーロボット大戦64 | | SLG | バンプレスト | ◆10月29日 | ◆7800円(予) | 20 | 123 |
| | | ビーストウォーズ メタルス64 | | 格闘ACT | タカラ | 10月 | 未定 | 30 | 123 |
| | NEW! | 夜光虫II〜殺人航路〜 | | ADV | アテナ | 10月 | 6800円(予) | 26 | 123 |
| 11月 | NEW! | VIEW POINT 2064 | | SHT | サミー | 11月11日 | 7800円 | 48 | 124 |
| | | 爆ボンバーマン2 | | ACT | ハドソン | 11月下旬 | 未定 | - | 123 |
| | NEW! | チョロQ64 2 (仮) | | RAC | タカラ | 11月予定 | 未定 | - | 125 |
| 秋 | | カスタムロボ (仮) | | ACT | 任天堂 | 秋予定 | 未定 | - | 123 |
| 12月 | | 忍たま乱太郎チャレンジパズル64 | | PUZ | カルチャーブレーン | 12月24日 | 未定 | - | 124 |
| | NEW! | トップギア・ラリー2 | | RAC | ケムコ | 12月 | 未定 | - | 125 |
| | NEW! | トップギア・ハイパーバイク | | RAC | ケムコ | 12月 | 未定 | - | 125 |
| | | シムシティー64 | DD | SLG | 任天堂 | ◆12月予定 | 未定 | 14・103 | 123 |
| | | ◆エフゼロエックス エクスパンションキット (仮) | DD | RAC | 任天堂 | ◆12月予定 | 未定 | 14・103 | 125 |
| | | ◆マリオアーティスト タレントスタジオ | DD | ETC | 任天堂 | ◆12月予定 | 未定 | 14・103 | 126 |
| | | ◆マリオアーティスト ペイントスタジオ | DD | ETC | 任天堂 | ◆12月予定 | 未定 | 14・103 | 126 |
| | NEW! | 現代大戦略 Ultimate War | DD | SLG | 開発/セタ | 12月予定 | 未定 | 103 | - |
| | NEW! | 日本プロゴルフツアー (仮) | DD | SPT | 開発/セタ | 12月予定 | 未定 | 103 | - |
| | NEW! | 井出洋介の麻雀塾 | DD | TAB | 開発/セタ | 12月予定 | 未定 | 103 | - |
| | | 巨人のドシン1 (イチ) | DD | ETC | 開発/パーラム(マリーガルプロジェクト) | ◆12月予定 | 未定 | 103 | 126 |
| 99年 | | フライトシミュレーター (仮) | | SLG | ビデオシステム | 99年 | 未定 | - | 123 |
| | | 64ウォーズ | | SLG | ハドソン | 99年予定 | 6800円 | - | 123 |
| 未定 | | ジェットフォースジェミニ (仮) | | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | 13 | 122 |
| | | ゼルダの伝説外伝 (仮) | | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | 12 | 122 |
| | | パネルでポン64 (仮) | | PUZ | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | | パーフェクトダーク (仮) | | SHT | 任天堂 | 未定 | 未定 | 13 | 124 |
| | NEW! | マリオパーティ2 (仮) | | TAB | 任天堂 | 未定 | 未定 | 13 | 124 |
| | NEW! | エキサイトバイク64 (仮) | | RAC | 任天堂 | 未定 | 未定 | 13 | 125 |
| | NEW! | ミニレーサーズ (仮) | | RAC | 任天堂 | 未定 | 未定 | 13 | 125 |
| | NEW! | 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版! | | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | 13 | 126 |
| | | ◆MOTHER3 豚王の最期 | | RPG | 任天堂 | 未定 | 未定 | 12 | 122 |
| | | スーパーマリオRPG2 (仮) | | RPG | 任天堂 | 未定 | 未定 | 12 | 122 |
| | | ◆星のカービィ64 (仮) | | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | | コンカーズクエスト (仮) | | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | | ドンキーコング64 (仮) | | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | 13 | 122 |
| | | ゼルダの伝説DD (仮) | DD | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | | キャベツ (仮) | DD | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 123 |
| | | ◆マリオアーティスト ポリゴンスタジオ | DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | NEW! | エクストリームG2 | | RAC | アクレイムジャパン | 未定 | 5800円 | 49 | 125 |
| | NEW! | REVOLT | | RAC | アクレイムジャパン | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | | On&Off RACING | | RAC | イマジニア | ◆未定 | 6800円 | 37 | 125 |
| | | ◆バイオハザード 2 | | ADV | カプコン | 未定 | 未定 | 16 | 123 |
| | | ウルトラベースボール実名版64 | | SPT | カルチャーブレーン | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | NEW! | 大刀 | | SHT | ケムコ | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | | レブ・リミット | | RAC | セタ | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | | ◆ロボットポンコッツ64〜7つの海のカラメル〜 | | RPG | ハドソン | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | | 動物番長 (仮) | | ETC | 開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定 | 未定 | - | 126 |
| | NEW! | DT DD版 (仮) | DD | ETC | 開発/ゲームスタジオ(マリーガルプロジェクト) | 未定 | 未定 | - | - |
| | NEW! | 将棋 (仮) | DD | TAB | 開発/セタ | 未定 | 未定 | - | - |
| | NEW! | ウォール街 (仮) | DD | SLG | 未定 | 未定 | 未定 | - | - |
| | NEW! | サウンドメーカー (仮) | DD | ETC | 未定 | 未定 | 未定 | - | - |

はみだしカレンダー

新タイトル『サウンドメーカー(仮)』は、『マリオアーティスト』シリーズとは全く別ラインで作られているものです。『マリオアーティストサウンドメーカー』は今月、残念ながら消滅したけど、こちらに期待しよう!

## 読者が選ぶ期待の新作TOP20

| 順位 | PT数 | 前号順位 | タイトル | 発売元・ジャンル・発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2653 | 3(↑) | オウガバトル64 Person of Lordly Caliber | ●任天堂●SLG●発売中 |
| 2 | 2378 | 1(↓) | MOTHER3 豚王の最期 | ●任天堂●RPG●未定 |
| 3 | 1575 | 5(↑) | 星のカービィ64（仮） | ●任天堂●ACT●未定 |
| 4 | 1363 | 9(↑) | ドンキーコング64（仮） | ●任天堂●ACT●未定 |
| 5 | 1339 | 6(↑) | スーパーマリオRPG2（仮） | ●任天堂●RPG●未定 |
| 6 | 1283 | 4(↓) | バイオハザード2（仮） | ●カプコン●ADV●未定 |
| 7 | 958 | 7(→) | 電車でGO！64 | ●タイトー●ETC●発売中 |
| 8 | 918 | 17(↑) | ウィンバック | ●コーエー●ACT●9月23日 |
| 9 | 785 | 12(↑) | 実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2 | ●コナミ●SPT●発売中 |
| 10 | 650 | 18(↑) | スター・ウォーズ エピソード1 レーサー | ●任天堂●RAC●発売中 |
| 11 | 605 | 11(→) | 巨人のドシン1（イチ） | ●開発／パーラム(MGM)●ETC●12月予定 |
| 12 | 580 | 13(↑) | ファイアーエムブレム64（仮） | ●任天堂●SLG●未定 |
| 13 | 466 | 16(↑) | エフゼロエックス エクスパンションキット（仮） | ●任天堂●RAC●12月予定 |
| 14 | 450 | 14(→) | 爆ボンバーマン2 | ●ハドソン●ACT●11月下旬 |
| 15 | 405 | 20(↑) | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊 | ●任天堂●SHT●8月27日 |
| 16 | 338 | 19(↑) | シムシティー64 | ●任天堂●SLG●12月予定 |
| 17 | 277 | — | エルテイルモンスターズ | ●イマジニア●RPG●発売中 |
| 18 | 229 | 初 | PDウルトラマンバトルコレクション64 | ●バンダイ●SLG●発売中 |
| 19 | 223 | — | キャベツ（仮） | ●任天堂●SLG●未定 |
| 20 | 205 | — | マリオアーティスト ペイントスタジオ | ●任天堂●ETC●12月予定 |

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…6月22日～7月6日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

### 今月のお言葉

『オウガ』最後の追い上げで、みごとトップに返り咲き！君はもうプレイした？

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』がこの期待の新作TOP20で22ヶ月間もの間、1位を守り抜いた後、本誌99年2月号でトップに輝いた『オウガ』。その後、『MOTHER3』等の作品に1位をおさえられていたけど、最後の逃げ切りで今月、見事に王座奪還！もう2度、3度とプレイした人も多いんじゃないかな（すごくおもしろいよね！）。また、『星のカービィ』の3位へのランクインと、期待のACTゲーム『ウィンバック』が大幅にPT数をのばしているのも目立った動きだ。来月は『ゼルダの伝説 外伝（仮）』が加わるので、トップ争いが今から楽しみだね。

続々と届く新着情報に伴って、4位に急上昇した『ドンキー64』も、上位争いの中では目が離せない作品のひとつだ

## コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間…7月8日～8月8日

| 順位 | PT | 前号順位 | タイトル | 発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 14822 | 初 | オウガバトル64 Person of Lordly Caliber | 99/7/14 |
| 2 | 10196 | 1(↓) | マリオゴルフ64 | 99/6/11 |
| 3 | 9745 | 初 | 実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2 | 99/7/29 |
| 4 | 5030 | 初 | スター・ウォーズ エピソード1 レーサー | 99/7/21 |
| 5 | 4536 | 2(↓) | ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ | 99/1/21 |
| 6 | 3625 | 3(↓) | ポケモンスタジアム2 | 99/4/30 |
| 7 | 1416 | 初 | PDウルトラマンバトルコレクション64 | 99/7/16 |
| 8 | 1210 | 初 | 電車でGO！64 | 99/7/30 |
| 9 | 1166 | 6(↓) | ポケモンスナップ | 99/3/21 |
| 10 | 1119 | 7(↓) | 実況パワフルプロ野球6 | 99/3/25 |

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

### PICK UP! 実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2

人気のサッカーシリーズの最新作。今回はJ1だけでなくJ2のチームでもプレイが可能に。また今回初搭載のサクセスモードで、選手を育成できる楽しみもついているぞ。

## 64DDのCMに出てほしい人TOP10

8月号読者アンケートより／個人・グループ名は、記入されたものをそのまま反映しました。ご了承下さい

**女性**

| 順位 | PT | 名前／グループ名 |
|---|---|---|
| 1 | 443 | 広末涼子 |
| 2 | 211 | 鈴木あみ |
| 3 | 157 | 宇多田ヒカル |
| 4 | 142 | 藤原紀香 |
| 5 | 99 | 中村玉緒 |
| 6 | 77 | SPEED |
| 7 | 72 | ビビアン・スー |
| 8 | 68 | 深田恭子 |
| 9 | 65 | 野村沙知代 |
| 10 | 61 | 山田花子 |
| 11 | 57 | 加藤あい |
| 12 | 52 | 久本雅美 |
| 13 | 50 | 田中麗奈 |
| 14 | 47 | 和田アキ子 |
| 15 | 43 | 鈴木その子 |
| 16 | 40 | 松嶋菜々子 |
| 17 | 38 | 遠藤久美子 |
| 18 | 34 | 千秋 |
| 19 | 32 | 菅野美穂 |
| 20 | 29 | 奥菜　恵 |
| 21 | 28 | 中山エミリ |
| 22 | 27 | 安室奈美恵 |
| 22 | 27 | 稲森いずみ |
| 24 | 25 | 林原めぐみ |
| 25 | 22 | モーニング娘。 |
| 26 | 20 | PUFFY |
| 27 | 18 | 新山千春 |
| 28 | 17 | 浜崎あゆみ |
| 28 | 17 | 須藤温子 |
| 30 | 15 | 前田　愛 |

**男性**

| 順位 | PT | 名前／グループ名 |
|---|---|---|
| 1 | 227 | 綿引勝彦 |
| 2 | 184 | 木村拓哉 |
| 3 | 122 | 本郷好尾 |
| 4 | 104 | 岡村隆史 |
| 5 | 95 | 所ジョージ |
| 6 | 68 | 松本人志 |
| 7 | 58 | 堂本　剛 |
| 8 | 52 | 織田裕二 |
| 9 | 50 | タモリ |
| 10 | 49 | SMAP |
| 11 | 48 | Kinki Kids |
| 12 | 47 | ナインティナイン |
| 13 | 46 | 伊集院光 |
| 13 | 46 | 反町隆史 |
| 15 | 45 | ダウンタウン |
| 16 | 44 | 志村けん |
| 17 | 43 | ウッチャンナンチャン |
| 17 | 43 | 田村正和 |
| 19 | 41 | 宮本　茂 |
| 20 | 40 | GLAY |
| 21 | 39 | 滝沢秀明 |
| 22 | 36 | ユースケ・サンタマリア |
| 23 | 34 | 明石家さんま |
| 24 | 32 | 渡辺　徹 |
| 25 | 31 | 羽賀研二 |
| 25 | 31 | V6 |
| 27 | 29 | 爆笑問題 |
| 28 | 27 | なすび |
| 29 | 25 | マリオ |
| 30 | 23 | チューヤン |

### 女性 ヒロスエ再び!?

「しびれる〜」との声とともに「スターフォックス64」のCMに登場したヒロスエの、絶大な人気は今も健在。一部の人を除いて（誰とは言わないけど…）やっぱりみんなの好きなタレントに票が集まってるね。

しびれる、超かわいいヒロスエスマイルにまた会えるといいな

### 男性 綿引さんブレイク！

『ピカげん』のCMに登場、『ポケスナ』でもナイスなおじさまぶりだった綿引さんが、キムタクをしのぐ人気ぶり。そして任天堂の本郷さんも見事3位（笑）。64DDのCM出演？そんなこたぁないでしょう〜（?）。

今やピカチュウおじさんと言えばこのお方。演技力も抜群！

### タレントは必要ない？

実は男・女部門ともに「誰でもいい」または無記入の票がそれぞれ648PT、475PTと圧倒的多数だったのだ。また、「起用してほしくない」との回答も合計90PT。64DDの性能を前面に押し出す広告展開を望む声が、結局は一番多かったってワケ。

64DDのスゴイ性能を、どんどんアピールしてほしいぞ

## 印象に残ったゲームCMTOP10

8月号読者アンケートより

| 順位 | PT | 機種 | ゲームタイトル | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 420 | N64 | ゼルダの伝説 時のオカリナ | 「ゲームでしか味わえない感動」。確かにその通りでした |
| 2 | 340 | N64 | ピカチュウげんきでちゅう | ピカチュウに話しかけるおじさん。そして購入を決意した！ |
| 3 | 173 | N64 | ポケモンスナップ | 交換してもらえる写真を撮るため、おじさんはがんばった |
| 4 | 166 | N64 | マリオゴルフ64 | 家族でナイスショット！伊刀雅刀さんの好演も光ったね |
| 5 | 151 | SFC | スーパーマリオRPG | ♪ロ〜ルプレイングゲ〜ム〜パックンフラワーがイカした |
| 6 | 133 | SFC | MOTHER2 | ♪ま〜ざつ〜ま〜ざつ〜キムタクが喫茶店でみんなと合唱 |
| 7 | 120 | DC | DC本体／湯川専務(常務)シリーズ | 今やタレントとも言える湯川氏。滝沢君との共演は特に好評 |
| 8 | 112 | SFC | ゼルダの伝説〜神々のトライフォース〜 | ♪出る出る出るぞ〜スチャダラパーのラップとダンスが最高 |
| 9 | 76 | N64 | ゴールデンアイ007 | 「いいですね〜」水野＆浜村おじさんコンビの007ごっこ… |
| 10 | 70 | SS | セガタ三四郎シリーズ | 柔道着の硬派・藤岡弘さん。熱血漢ぶりが最高だったよね |
| 11 | 68 | FC | ファミコンウォーズ | ♪ファミコンウォーズが出るんだよ |
| 12 | 67 | N64 | スーパーマリオ64 | ポリゴンマリオの動きにどビックリ |
| 13 | 63 | PS | サルゲッチュ | ♪さるさるさるさるサルゲッチュウ |
| 14 | 61 | PS | ファイナルファンタジーVIII | あの時、2人が出会わなければ… |
| 15 | 56 | N64 | スターフォックス64 | みんなでいっしょに「シビレル〜!!」 |
| 16 | 50 | N64 | ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ | ドンキーのジャングルパークを冒険 |
| 17 | 49 | N64 | オウガバトル64 | 「戦いか、和平か」「戦わないのも勇気」 |
| 18 | 34 | N64 | バイオレンスキラー | 生き残ってやる。羽賀研二の好演 |
| 19 | 33 | N64 | ポケモンスタジアム2 | やっぱりミュウツーよね〜と、母 |
| 20 | 31 | FC | ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣 | 素敵なオペラが今も耳に残ってる |
| 21 | 30 | N64 | マリオカート64 | アニメバージョンが特に好評だった |
| 22 | 29 | GB | ポケットモンスター ピカチュウ | 酔いどれニャースのいじけがGOOD |
| 23 | 27 | SFC | スーパーマリオワールド | SFC同発。マリオがよりスーパーに |
| 24 | 24 | GB | ゼルダの伝説 夢を見る島DX | 人形劇がかわいくて、とてもステキ |
| 25 | 23 | N64 | N64本体 | ゲームが変わる。ロクヨンが変える |
| 25 | 23 | N64 | 新世紀エヴァンゲリオン | クラシックをBGMに初号機が吠える！ |
| 27 | 22 | SFC | SFC本体 | ♪こんにちは〜こんにちは〜の替え歌 |
| 28 | 20 | N64 | F-ZERO X | 実写版F-ZEROキャラがめちゃクール |
| 28 | 20 | GB | ポケモンピンボール | ニャースと運ちゃんが夜明けの海へ |
| 30 | 17 | PS | オメガブースト | バック転して蚊を叩くおばさん！ |

※機種はN64…NINTENDO64、GB…ゲームボーイ、SFC…スーパーファミコン、FC…初代ファミコン、PS…プレイステーション、SS…セガサターン、DC…ドリームキャストです

上位にランクインしたゲームCMの多くは、まだまだ記憶に新しいものだけど、SFC版や、初代ファミコン版のCMも、何年経っても忘れられない印象を僕らに残しているぞ。これってスゴイことだよね。今後もこういう「印象に残る」広告展開を、任天堂に期待したいですな。

64版『ゼル伝』CMのタレントさんバージョンでは、稲森さんが一番人気だったぞ

HAL研本社に貼ってあった、これぞお宝ポスター。ロン毛になる前のキムタクだ！

## N64ソフト所有率TOP10

8月号読者アンケートより／N64本体を持っている人中の所有率

| 順位 | 所有率 | タイトル | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | 68.1% | マリオカート64 | 96/12/14 |
| 2 | 67.2% | ゼルダの伝説 時のオカリナ | 98/11/21 |
| 3 | 56.4% | スーパーマリオ64 | 96/6/23 |
| 4 | 50.8% | ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ | 99/1/21 |
| 5 | 40.0% | スターフォックス64 | 97/4/27 |
| 6 | 36.1% | ヨッシーストーリー | 97/12/21 |
| 7 | 33.2% | ポケモンスタジアム | 98/8/1 |
| 8 | 28.3% | ゴールデンアイ007 | 97/8/23 |
| 9 | 28.1% | マリオパーティ | 98/12/18 |
| 10 | 25.7% | F-ZERO X | 98/7/14 |
| 11 | 23.8% | マリオゴルフ64 | 99/6/11 |
| 12 | 22.1% | 実況パワフルプロ野球6 | 99/3/25 |
| 13 | 21.7% | ディディーコングレーシング | 97/11/21 |
| 14 | 19.5% | ポケモンスタジアム2 | 99/4/30 |
| 15 | 19.3% | ワンダープロジェクトJ2 | 96/11/22 |
| 16 | 18.3% | 実況パワフルプロ野球5 | 98/3/26 |
| 17 | 18.2% | ぷよぷよSUN64 | 97/10/31 |
| 18 | 18.0% | 爆ボンバーマン | 97/9/26 |
| 19 | 17.8% | がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜 | 97/8/7 |
| 20 | 17.0% | ポケモンスナップ | 99/3/21 |

**21位以下で所有率10%以上の作品**

ピカチュウげんきでちゅう(14.8%)、実況パワフルプロ野球4(14.5%)、ウェーブレース64(14.1%)、牧場物語2(12.8%)、ブラストドーザー(11.5%)、パイロットウィングス64(11.1%)、1080°スノーボーディング(10.8%)、バンジョーとカズーイの大冒険(10.5%)、がんばれゴエモン でろでろ道中〜(10.3%)

『マリオカート64』は、N64本体を持ってる人の3人中2人が所有、4位『スマブラ』も、64ユーザーの2人に1人は持ってるってこと。で、10位までは全て任天堂作品。さすが。ちなみに本誌98年3月号掲載の同調査では『カート64』が所有率85%、『マリオ64』は71%。ソフト数の増大に伴って、売ったり買ったりでお小遣いのやりくりをしてる人が多いようだね。

所有率が前より下がったとはいえ、コンスタントに売れ続けている『カート64』。そして「ゼルダ人口」は今も世界中で増え続けているぞ

## 持ってる64ソフトの本数は？

8月号読者アンケートより

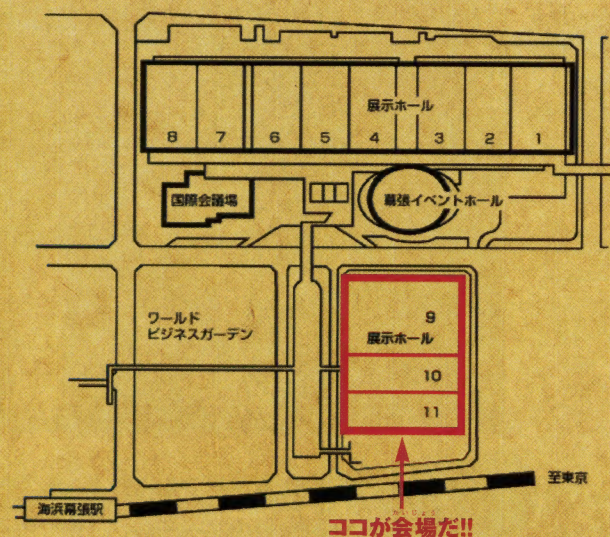
N64が発売されて丸3年。平均で年間3本のペースで買ってることになる。でも「4本しかないけど全部私の宝物」（16才・女）との声も。何本持ってても大切にしようね

※この写真はニンテンドウスペースワールド'97のものです

## スペースワールドに出展される最新任天堂

## NINTENDOスペースワールド'99 会場案内

幕張メッセ(日本コンベンションセンター国際展示場)
新館ホール9.10.11

展示ホール
8 7 6 5 4 3 2 1
国際会議場
幕張イベントホール
ワールドビジネスガーデン
9
展示ホール
10
11
至東京
海浜幕張駅
ココが会場だ!!

### 電車で行くには

●JR京葉線……海浜幕張駅(東京駅から約30分、蘇我駅から約12分) から徒歩5分。

●JR総武線……幕張本郷駅(秋葉原駅から約40分)から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分徒歩5分

### 車で行くには

●東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野I.C.(東関東自動車道)、または幕張I.C.(京葉道路)から約5分。

●成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.(東関東自動車道)から約5分。

## 会場ではこんな出展とイベントがあるんだ!!

### NINTENDO64用新作ソフト体験コーナー

最新のN64ソフトが実際にプレイできるコーナーだ。編集部スタッフですら、まだ遊んだことのない『ゼルダの伝説外伝(仮)』や『MOTHER3～豚王の最期～』なんかも遊べるらしいぞ。

### 64DD用新作ソフト体験コーナー

ついに登場する64DD。そのソフトも体験できるらしいぞ。『ペイントスタジオ』や『巨人のドシン1』に実際にふれられるチャンスがありそうだから、絶対チェックしておこうね。

### ゲームボーイ用新作ソフト体験コーナー

もちろんゲームボーイの最新ソフトも体験できるぞ。超目玉の『ポケモン金・銀』を一足お先に見るのならば、まず、真っ先にここに向かうっきゃないよね。早起きしなくっちゃ。

### ポケモンリーグ ニンテンドウカップ'99決勝

全国各地で予選が繰り広げられてきた「ポケモンリーグニンテンドウカップ'99」の決勝戦が開かれるぞ。各地の代表達が繰り広げる熱い戦いを、みんなで応援しようぜ。

### ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズゲーム大会

来場者なら誰でも参加OKの『スマッシュブラザース』ゲーム大会も開催されるぞ。ステージ上での決勝戦は3日間全て午前と午後に行われるんだ。優勝者にはゴールドの盾がもらえるぞ。

夏休み最後のイベント、8月27日(金)、28日(土)、29日(日)は幕張メッセに大集合だ!!

# ルド'99へ行こう!!

ソフトをピックアップして紹介するぞ!!

NINTENDOスペースワールド'99●場所：幕張メッセ(日本コンベンションセンター国際展示場)新館ホール9.10.11●1999年8月27日(金)~29日(日)AM9:00~PM17:00　入場無料

## Gameboy

### 『ポケモン金・銀』を一足お先に体験しちゃおう!!

●出展タイトル数
約30タイトル

待望の『ポケモン金・銀』がついにプレイ可能!! どれだけ新しくなったかを絶対チェックしておこう。他にも人気のタイトルが30タイトル前後、展示されるぞ。

これは97年のスペースワールドでのポケモンブースだ

### 「ポケットモンスター金」「ポケットモンスター銀」

9月発売予定／3800円／RPG／通信ケーブル対応

**早く遊びたい!!**

念願の『ポケモン金・銀』をついに体験!! 97年のスペースワールドでも体験できたんだけど、今回はより新しくなった（というよりも完成版に近い）ものを体験することができそうだぞ。

マリルなどの新ポケモンをチェックしておこう

ゲーム中にどんなトレーナーに会えるかな

おなじみのポケモンも登場するかもね?!

## EVENT

### 白熱の「ポケモンリーグ」決勝戦を応援できるぞ!!

**「ミュウ」プレゼントコーナー**

事前公募による完全招待制。応募ハガキで当選した人のみ、幻のポケモン、ミュウをもらうことができるぞ。当選者はゲームボーイとポケモンのカートリッジをもって参加しよう。幻のミュウをもらったら大切に育てようね。

**ポケモンリーグ'99決勝**

全国各地で開催されていた「ポケモンリーグ'99」の決勝戦を観戦できるんだ。全国各地を勝ち抜いてきた強者トレーナーたちの戦いぶりを参考にするもよし、自分のポケモンとどこが違うかを比較するもよしだぜ。

**ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズゲーム大会**

入場者ならだれでも参加できる『スマブラ』のゲーム大会だ。毎日、午前と午後に予選がひらかれ、決勝進出者はステージ上でバトルできるらしいぞ。君の自慢のテクニックで参加して優勝を狙ってみてはどうかな?

**物販コーナー**

トミーやメディアファクトリーのポケモングッズを先行発売するぞ。

# N64

## 待望の大型RPGと超新作が遊べるぞ!!

**●出展タイトル数**
約40タイトル

この秋から冬にかけての新作はもちろん、その先のN64を引っ張っていくタイトルがずらっとそろうN64最新ソフト体験コーナー。なんてったってまずはここでしょ。

「カスタムロボ」など秋予定のソフトも展示中だ

## ゼルダの伝説外伝（仮称）

発売日未定／価格未定／アクションRPG／メモリー拡張パック専用

### 早くも次の「ゼルダ」が登場!!リンクは!?ガノンは!?

前作から1年とたたないうちに超うれしいニュース!! あの「ゼルダ」の最新作がもう楽しめちゃうっていうんだから最高でしょ。しかも今回は画面までGET!! こどもリンクの活躍するシーンが満載だ。どんな内容なのかは実際に君がさわって確かめてみてはどうかな。

気になるのは画面中央下のゲージ

今回はどんな冒険になるのかな

おなじみエポナにのって……あれ、こどもリンクでエポナに乗っているじゃん?!つーことはエポナもこどもエポナってことだよね。これは一体どういうこと?!

## MOTHER3～豚王の最期

発売日未定／価格未定／RPG

### 久々登場。こちらもカートリッジで!

久しぶりの新情報がリリース。しかもカートリッジでサブタイトルも変更して登場だ。いよいよこの大作も体験することができそうだぞ。「MOTHER」シリーズといえば、音楽もかなり印象的だったけど、今回の音楽は誰が手がけているのかな? 観るチャンスがあったら、しっかりチェックしておくといいかもね。

どこかの建物の中に集まったキャラクターたち。一体どんな物語が待っているのか楽しみだよね

## 星のカービィ64（仮称）

発売日未定／価格未定／アクション

### カービィの「すいこむ」アクションで楽しもう

みんなの人気者カービィもN64で登場。基本的には2.5Dの世界でカービィを操作するアクションゲームなんだけど……今回の画面を見るとそれだけではなさそうだよね。「スマッシュブラザーズ」でカービィのファンになった人も多いとおもうけど、ぜひオリジナルのカービィのおもしろさも体験してみてほしいな。

今回の画面から見ると、これはミニゲームのようなんだけど……本当はどうなっているんだろうね

## スーパーマリオRPG2（仮称）

発売日未定／価格未定／RPG

### カートリッジで登場するのだ!!

マリオ主演のRPG2も楽しみなタイトルのひとつだよね。前回の物語の続きなのかどうなのかは不明だけど、マリオファミリーの人気キャラが出演するのは間違いなさそう。前作で登場したマロやジーノもぜひ登場してほしいよね。RPGが初めてっていう人でもきっと安心して遊べる1本になると思うよ。

マリオが汽車に乗っているシーンをGET! 今回はこういった乗り物が登場してくるのかな?

## DONKEY KONG64（仮称）

発売日未定／価格未定／アクション／メモリー拡張パック専用

### コングファミリーの大活躍を早く見て見て!

アクションゲームファンをうならせた「ドンキーコング」シリーズもいよいよN64に登場だ。今回はメモリー拡張パック専用になり、メモリー拡張パックがないと遊べないんだけど、その美しいグラフィックは他の追随を許さないほど圧倒的だ。以前SFC最高画質なんてコピーを使っていたけど、今回はN64最高画質として登場しそうだぞ。多人数プレイもチェックだ。

圧倒的に美しいグラフィックはみものだぜ。それにしてもコイツは誰だ?

一体どんな敵がドンキーたちの前に現れるのか、わくわくするよね

ドンキーたちの愉快で楽しいアクションにも注目してね

## パーフェクトダーク（仮称）

発売日未定／価格未定／シューティング

### 007チームが放つ期待の第2弾!!

全世界を熱狂の渦にたたきこんだ「ゴールデンアイ」。そのレア社が放つ近未来アクションSTGがこれ。サイバーな雰囲気と極秘指令を執行する内容が魅力的だ。

コードネーム「パーフェクトダーク」に出される指令とは……

## ジェットフォースジェミニ（仮称）

発売日未定／価格未定／アクション

### 愉快でハードなSTGアクション!!

同じくレア社が放つSTGアクション。E3出展時とは異なり、キャラが6等身に変更。もちアクションはかなり手応えのある内容になっているとか。チェックしておけ。

幕張メッセでもレア社旋風が巻き起こりそうだよね

## エキサイトバイク64（仮称）

発売日未定／価格未定／レーシング

### あのエキサイトバイクが帰ってきた!

ファミコンで絶大な人気を誇ったあのゲームが超リファインされてN64に登場。一体どんなゲームになったかは、実際に君の目で確かめてみてくれ。

どんなバイクレースができるのか楽しみだよね。エディット機能は?!

## マリオパーティ2（仮称）

発売日未定／価格未定／ボード

### パーティゲームの続編も登場するぞ!!

昨年のヒットが記憶に新しいパーティゲームの続編が早くも登場。みんなでわいわい楽しめるこのゲームがどんな風にパワーアップしたのかな?

新しいマップやキャラクターが増えたのかな? またワイワイと楽しもう

## 糸井重里のバス釣りNO.1 決定版!

発売日未定／価格未定／ETC

### 64初のバス釣りゲームだぞ!!

SFCで好評を博した釣りゲームが64で登場。バス釣りを極めた(?)糸井重里氏の監修だから、最高のバス釣り体験ができると思うぞ。振動パック必須かもね。

「ゼルダ」で釣りにハマった人ならおすすめだ

## ミニレーサーズ（仮称）

発売日未定／価格未定／アクションレース

### ミニミニマシンで大レースだ!!

いきなり発表になった新タイトル。ラジコン感覚で楽しめるマルチプレイレースゲームだぞ。一体どんな種類のマシンが登場するのか今から楽しみだよね。

いつでも白熱のレースが手軽に楽しめちゃうってのがいいよね

はみ出し情報

「ゼルダ外伝」と「ドンキー64」のスペックの「メモリー拡張パック」については94Pからの「教えて本郷さん」を見てね

# 64DD

**いよいよ99年12月1日よりサービス開始!!エンターネット体験ができるぞ!**

●出展タイトル数
数タイトル

ついに本格的にその全貌を現す64DD。一体どんな形なのか? 一体どんなことができるのか? どんなソフトが登場するのか? をぜひチェックしておいてもらいたい。

64DD本体を触ることはできるのかな?

## シムシティー64

12月予定／価格未定／SLG

### 64で市長になれる日も間近!!

64DDの「書き込める」機能を最大限に使えるといっても過言でないのがこのソフト。なんせ大量データの書き込みは、おまかせのDDだけに、どんな大きな都市を造ってもオッケイってことだよね。にしても今回の最新画面を見て見て!! 超巨大なマリオが街にど～んと出現しているんだけど……。これは一体?!

出た～巨大マリオ出現!! これは一体なんなんだろうか?

市長になって街を楽しく開発していくゲームなんだ

## マリオアーティスト タレントスタジオ

12月予定／価格未定／etc

### 君だけのキャラを作れるぞ!

写真を見るだけではなんとも不思議な画面に見えるよね。このソフトはポリゴンを使って君だけのオリジナルキャラクターを作って遊ぼう!! というツールなんだ。それだけでも無限の楽しみ方があるんだけど、64DDを使ったエンターネットサービスを利用するとさらにおもしろさの幅が広がっていくソフトだと思うぞ。

作ったタレント（キャラ）の動きも設定できるのだ

どんなタレントを作るかは君の腕とセンスしだいなのだ

## マリオアーティスト ペイントスタジオ

12月予定／価格未定／etc

### これ1本でお絵かき名人だ!!

こちらは絵を描く楽しみを追求するツールソフトだ。でもただのお絵かきソフトじゃないぞ。なんてったって64の機能を使えるんだからね。やればやるほど、かなりすごいグラフィックをしかも簡単に描くことができそうなんだ。もし実際に触れるチャンスがあったら、君の絵の才能を開花できるかもよ。

こんなリアルな絵も描けちゃうのかな? 腕が鳴るぞ～

エンターネットサービスを使えば自分の個展を開けたりして

## エフゼロエックス エキスパンションキット（仮称）

12月予定／価格未定／レース

### 今度はコースも設計できるぞ!!

あのエフゼロを使ってオリジナルのマシンやサーキットが作れちゃうキットが登場だ。かなり細かい所まで自分で設定できるっていうから、これはもう開発者の気持ちになりきれるぞ。作ったコースは、ぜひ友達に遊んでもらおうね。

サーキットやオリジナルマシンも作ることができるんだ。開発者気分で作ろう

## もちろんこの他にも新タイトルが続々発表されるぞ!!

もちろんこの他にも64DDソフトは出展されるぞ。期待の『巨人のドシン1』でも遊ぶことができるかもしれないぞ。

巨人の大きさを体感しよう

# NINTENDO スペースワールド'99全出展タイトルリスト

ここではスペースワールドに出展する全ソフトタイトルリストを紹介しよう。この他にもとんでもない隠しダマがあったりするのか楽しみだよね。

## N64

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| エクストリームG2 | (株)アクレイムジャパン |
| REVOLT | (株)アクレイムジャパン |
| バーチャルプロレス2~王道継承~ | アスミック・エース・エンタテインメント(株) |
| 夜光虫II~殺人航路~ | (株)アテナ |
| 64花札~天使の約束~ | (株)アルトロン |
| On&Off RACING | イマジニア(株) |
| 爆裂無敵バンガイオー | (株)ESP |
| WINBACK | (株)コーエー |
| トップギア・ハイパーバイク | コトブキシステム(株) |
| 大刀 | コトブキシステム(株) |
| VIEWPOINT2064 | サミー(株) |
| V-RALLY EDITION99 | (株)スパイク |
| ビーストウォーズメタルス64 | (株)タカラ |
| 64ウォーズ | (株)ハドソン |
| 爆ボンバーマン2 | (株)ハドソン |
| スーパーロボット大戦64 | (株)バンプレスト |
| ジェットフォースジェミニ(仮) | 任天堂(株) |
| ミニレーサーズ(仮) | 任天堂(株) |
| MOTHER3~豚王の最後~ | 任天堂(株) |
| パーフェクトダーク(仮) | 任天堂(株) |
| エキサイトバイク64(仮) | 任天堂(株) |
| カスタムロボ(仮) | 任天堂(株) |
| スーパーマリオRPG2(仮) | 任天堂(株) |
| スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊 | 任天堂(株) |
| ゼルダの伝説外伝(仮) | 任天堂(株) |
| ドンキーコング64(仮) | 任天堂(株) |
| 糸井重里のバス釣りNO.1決定版 | 任天堂(株) |
| 星のカービィ64(仮) | 任天堂(株) |
| マリオパーティ2(仮) | 任天堂(株) |
| ロボットポンコッツ64~七つの海のカラメル~ | (株)ハドソン |
| バイオハザード2(仮) | (株)カプコン |
| チョロQ642(仮) | (株)タカラ |

## 64DD

左で紹介しているソフトとこれだけのソフトが出展予定だ。

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| シムシティー64 | 任天堂(株) |
| マリオアーティスト タレントスタジオ | 任天堂(株) |
| マリオアーティスト ペイントスタジオ | 任天堂(株) |
| エフゼロエックスエキスパンションキット(仮) | 任天堂(株) |
| 日本プロゴルフツアー64 | 未定 |
| 現代大戦略 Ultimate War | 未定 |
| 巨人のドシン1 | (株)マリーガルマネージメント |
| 井出洋介の麻雀塾 | 未定 |

## N64海外ソフト

海外ソフトも参考出展される。普段は遊べない海外ソフトにふれられるチャンスだぞ。

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| Ray man2:The Great Escape | UBI |
| NFL BLITZ 2000 | MIDWAY |
| World League Soccer(PAL ver.) | THQ |
| Shadowman | アクレイム |
| WWF:Attitude | アクレイム |
| RAT ATTACK | TCL マインドスケープ |
| DESTRUCTION DERBY 64 | THQ |
| Gauntlet legends | MIDWAY |
| Road Rash 64 | THQ |
| Army Men:Sarge's Heroes | 3DO Combapy |
| Tonic troble | UBI |

## GAME BOY

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| 夜光虫GB | (株)アテナ |
| ぐるぐるガラクターズ | (株)アトラス |
| ゲームボーイドラゴンクエストI・II | (株)エニックス |
| メロディキッズ(仮) | (株)エポック社 |
| R-TYPE DX(仮) | (株)エポック社 |
| シルバニアファミリー~おとぎの国のペンダント~(仮) | (株)エポック社 |
| デジャヴ | コトブキシステム(株) |
| 鋼鉄戦記バレットバトラー | コナミ(株) |
| がんばれゴエモンGB | コナミ(株) |
| ビートマニアGB2 | コナミ(株) |
| 筋肉番付GB | コナミ(株) |
| ダフィーダック(仮) | サン電子(株) |
| スピーディゴンザレス(仮) | サン電子(株) |
| ハムスター倶楽部 | ジョルダン(株) |
| 語楽王 TANGO | (株)J・ウイング |
| クラスター | (株)スパイク |
| V-RALLY | (株)スパイク |
| かわいいペットショップ物語 | (株)タイトー |
| スーパーロボット大戦 リンクバトラー | (株)バンプレスト |
| 格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘★フードンバトル編 | (株)バンプレスト |
| ザ・グレイトバトルPOCKET | (株)バンプレスト |
| きせかえ物語 | (株)ビクターインタラクティブウエア |
| グランデュエル | (株)ボトムアップ |
| コラムスGB~手塚治虫キャラクターズ~ | (株)メディアファクトリー |
| ゼルダの伝説「ふしぎな木の実」(仮) | 任天堂(株) |
| ポケットモンスター金・銀 | 任天堂(株) |
| テトリスアドベンチャー~進め!ミッキーと仲間たち~ | (株)カプコン |
| 爆走戦記メタルウォーカーGB (仮) | (株)カプコン |
| クイックスアドベンチャー | (株)タイトー |

# BIOHAZARD 2

## 陸の孤島と化したラクーンシティ。

| タイトル | バイオハザード 2 |
| --- | --- |
| 発売元 | カプコン |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| 容量 | 512M |
| ジャンル | サバイバルホラー |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 振動パック・ハイレゾパック対応 |

N64初の512Mという大容量ロムカートリッジで発売されることになった、PSからの移植版『バイオ2』。ムービーや、音声もそのままに完全移植が実現しそうだ。

## ゾンビの町から脱出できるのか？

# OPムービーも音声も収録。怒濤の512Mロム！

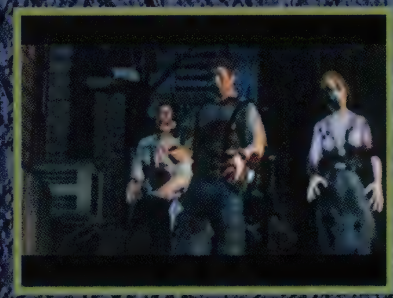
完全移植というだけあって、CDロム2枚組で発売されたPS版の全てが収録されている。つまり、迫力のCGムービーもダイナミックな音声もすべてN64版で楽しめるのだ。もちろん、これだけのものをカセットに納めようとすればプログラムを圧縮する必要があるので、PS版と比較するとCGムービーが多少ぼやけた感じにはなっている。が、ハイレゾパック対応で、高解像度のグラフィックを実現したため、ゲーム画面自体のクオリティはむしろN64の方が優れているといっていいだろう。

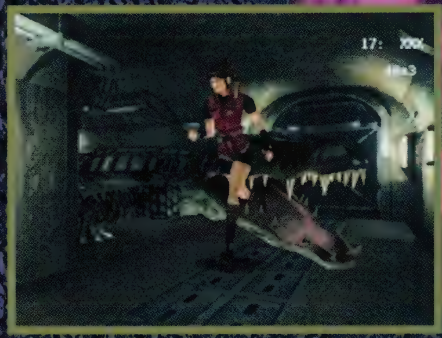
オープニングだけで、約5分ものCGムービーが楽しめる。これだけでかなりの容量なのだ

物語冒頭で出会う主人公のレオンとクレア。彼らがゾンビだらけの街を脱出するというストーリーだ

プレイヤーがクレアとなる「クレア編」のオープニングシーン

クレアが街で最初に出会ったのは、死体にかぶりつくゾンビだ

ラクーンシティは人肉を求めてさまようゾンビの巣窟だった…

# ウィルスにおかされた異形のモンスター

前作『バイオハザード』(PS版)で起こった事件の原因となった「悪魔のウィルス」。このウィルスに感染すると、動植物を問わず、何らかの異常をきたす。あるものは皮膚がただれて意識が混濁し、動きの緩慢なゾンビとなるが、必ずしも同じ変化をたどるわけではない。発達した筋肉と長くのびた舌を持つ怪物「リッカー」や、素早い動きで襲いかかってくるゾンビ犬。そして、右の画面にあるような、超巨大なワニなども発生しているのだ。限られた武器で彼らと戦いながら、脱出口を探し出せ！

軽く10メートル以上はあると思われる巨大なワニ。戦うべきか、それとも…

大きく口を開けてクレアを飲み込もうとする

天井を這うようにして近づいてくるリッカー。非常に俊敏で、長い爪で切りかかってくる

発達した筋肉を持っているため、異常な跳躍力とスピードを持っている。逃げ切れるのか…

# 物語のキーパーソンとなる2人の人物。

プレイヤーがレオンとなって物語を進める「レオン編」と、クレアを操作する「クレア編」。交錯する2人のシナリオにはそれぞれ重要な人物が登場する。今回紹介するエイダとシェリーがその人だ。彼女たちは、ストーリー上の重要な役割を果たすというだけでなく、プレイヤーキャラクターとして登場する。つまり、ゲームを進めていくと、「レオン編」ならばエイダ、「クレア編」ならばシェリーを操作する場面があるということだ。ゾンビがあふれかえるラクーンシティ。そして舞台となるラクーンシティ警察署に残された数少ない生存者。それぞれの事情と思惑を胸に秘め、それぞれの終着駅へと向かっていく…。銃器の扱いにたけ、何があっても冷静な女性エイダ。親とはぐれてひとり怯えるシェリー。まったく正反対の人物だが、2人とも物語に深く関わるキーパーソンだ。全てを知るには、物語を進めるしかない…。

シェリーを抱えて助け出すクレア。「クレア編」のワンシーンだ。2人は行動を共にすることになる…

Ada.Wong

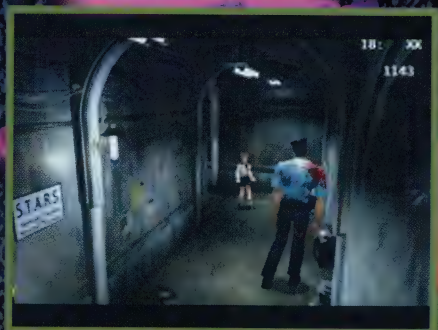
**エイダ・ウォン**

『バイオハザード』に名前だけ登場したウィルスの研究員の恋人。半年前から消息を絶っている恋人の行方を追って、ラクーンシティに来たらしい。何があっても動じないほど冷静で、口数も少ない。ミステリアスな中国系の女性。

Chery.Birkin

**シェリー・バーキン**

ラクーンシティに起こった異変を前にして、いち早く警察署に逃げ込んだ少女。今回の事件に深く関わっている、ウィルスの研究員の娘である。彼女自身もしらないとある理由のために、謎の怪物に執拗に追い回される不幸な少女。

謎の多い女性エイダと行動を共にするレオン。レオンの制止を振り切って走るエイダだが…

シェリーの登場シーン。こんな女の子がなぜひとりで警察署にいるのだろうか…?

地下水道に潜む大グモと戦うエイダ。何があっても冷静に行動できる謎の女性だ

# 戦闘、ナゾ解き、そしてホラー…

ラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.のスタッフルームで再会するレオンとクレア。ここには重要な…

ラクーンシティで偶然出会ったレオンとクレアは、それぞれ警察署に向かうことになる。そして、町から脱出するために警察署内を探索する。しかし、そこもすでにウィルスの被害を受けていた…。2人は、署内に潜む怪物と戦いながら脱出口を探さなければならない。が、もちろん銃の弾丸も限られているし、署内にも謎めいた場所や仕掛けが多く隠されている。弾切れをおこさないように、節約しながら戦い、頭を使って、ひとつひとつ謎を解いていかなければならない。そして、なによりもプレイヤーを引きつけるのが恐怖感の演出だ。じわりじわりと迫ってくるゾンビや、いきなり襲ってくるゾンビ犬。アクション性の高い戦闘と、思考要素の高いアドベンチャー、そしてびっくりどっきりのホラー要素が一体となっている。

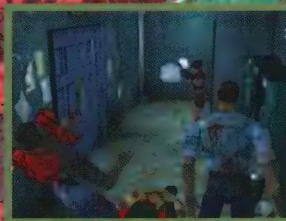
武器、弾丸、回復アイテムなどを入手しながら進んでいく

## Battle

戦闘

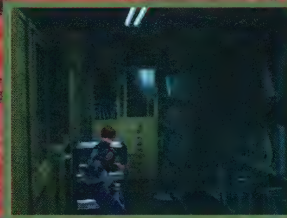
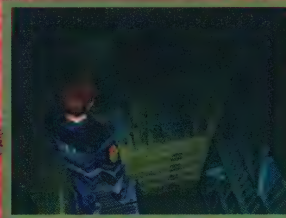
戦闘に使用する武器は、ハンドガンやショットガンなどの銃器がメインとなるが、もちろん銃器は弾丸が無ければただのガラクタに過ぎない。コンバットナイフならば使用制限はないが、ゾンビ1体を倒すのにも手間がかかる。弾丸を節約するか？それとも命を危険にさらすか…？

這いずって近づいてくるゾンビ。倒れていても死んでいないのだ

通常のゾンビでも、数発の弾丸を撃ち込まなければ倒れない

一度に数体ものゾンビが襲いかかる。ショットガンがあれば…

## Mystery

ナゾ解き

ロックがかかっていて開かない扉、特殊なアイテムがそろわないと先に進めない場所など、ラクーン警察署内には謎めいた場所が多い。そのひとつひとつを解明しながら、ストーリーを進めていかねばならない。この警察署にはどんな秘密が隠されているというのだろうか？

一見なにも無いように見える棚だが、脚立を移動して…

棚の上にはアイテムが！こんな謎解きがいろいろ待ちかまえている

炎上するヘリに阻まれて先に進めない。炎を消すことができれば…

## Horror

ホラー

様々な演出がプレイヤーを驚かせてくれる。じわーっと背筋が凍りつくような恐怖や、瞬時に髪が逆立つような恐怖。映像と音だけでなく、ゲーム独特の効果を利用して恐怖感を倍増させる。動きの緩慢なゾンビ数体に囲まれたときの恐怖は、プレイしなければわからないだろう…。

廊下を歩いていると、突然つかみかかるゾンビの手

窓ガラスを割って、いきなり襲いかかるカラスの群

ドアを開ける時の恐怖感をつのらせる演出も再現されている

# スーパーロボット大戦64

| タイトル | スーパーロボット大戦64 |
| --- | --- |
| 発売元 | バンプレスト |
| 発売日 | 99年10月29日 |
| 価格 | 7800円（予価） |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 64GBパック対応 |
| | コントローラパック対応 |

## これが3D戦闘画面だ!

先月も書いたんだけど、『スパロボ64』では戦闘シーンの背景は3Dで描かれているから、いざ戦闘になるとユニットが奥から手前に迫ってきたりして、すごい迫力なのだ！

HP 5000/ 5000 反 HP 5000/ 5000
EN200/200 EN200/200
タケル
「いくんだ！ ゴッドマーズ！」

## 今月も明かされる『スパロボ64』の謎!!

というわけで、今月も『スーパーロボット大戦64』の最新情報をお届けしちゃいましょう。今月紹介するのは、『64』から導入される新システム「合体攻撃」と「パートナー修正」。さらに主人公キャラについての情報などなど。おっと、もちろん『リンクバトラー』の情報もあるからね！

え？ゲッターロボとマジンガーZが並んで戦闘してる？

このきれいなおねーさんは一体だれなのか？

こ、このマップ上のハートマークって一体なんなのさ!?

「ゴッドマーズ」といえば、放送当時は美形キャラぞろいということで女の子に大人気だった。

# 俺たちの友情パワー、受けてみろ!~合体攻撃~

いままでの『スーパーロボット大戦』では、各ユニットは1対1でしか攻撃できず、複数のユニットが同時に攻撃することはできなかった（なぜできなかったのかは83ページからの特集参照）。でも、この64版では、ユニットの組み合わせによっては、下の写真のような合体攻撃を出すことができるのだ！　どういった組み合わせで合体攻撃が出せるかは、ロボットアニメファンの君ならわかるはず。

周囲8マスに合体攻撃できる仲間がいれば

一緒に攻撃をしかけることができる

# 君がいれば、怖いものなし!~パートナー修正~

ロボットアニメでは、ラブラブ～なパイロットが一緒に戦うっていう状況がよくある。これは、そういった状況を再現するためのシステムだ。ラブラブなパイロット同士が乗ったユニットを2マス以内の範囲においておくと、ユニットを移動させるときに、両想いの場合は2つ、どちらかの片想いの場合には1つのハートマークが現われ、ユニットの攻撃力と防御力に修正が入るのだ。

甲児とさやかの定番カップル

フライトとエマリーって…問題ない？

なんつーかハート咲き乱れっつーか

ちなみに、効果には両想いの場合と片想いの場合の2パターンがあり、両想いの場合には両方のユニットの攻撃力と防御力に+30%の修正が入るが、片想いの場合は片方にしかこの修正が入らない。

# 主人公とライバルたちを一気に紹介!!

リアル系主人公のアークライト

オリジナルの主人公と、主人公メカが登場するのも『スパロボ』シリーズの楽しみのひとつ。今回もキミの分身となる主人公と、その愛機が登場するわけだ。登場する主人公は全部で4人。「リアル系／スーパー系」で男女1人ずつというわけだ。さらに今回は主人公を選ぶと、主人公にからむライバルも決まるようになっていて、ストーリーはその2人を軸に進んでいくことになる。

ちょっと魔女っ娘入った感じのマナミ

## アークライト=ブルー

リアルロボット系
男主人公

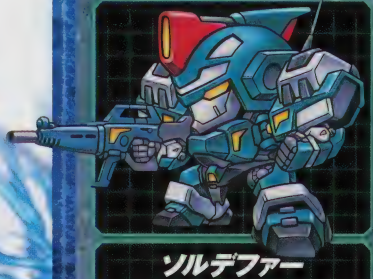
1年戦争で両親を亡くし、おば夫婦のもとで暮らしていた。が、ムゲ帝国のゲリラ狩りに遭い、逃げる途中で帝国の試作兵器「ソルデファー」に乗り込んでしまったことから、ムゲ帝国と戦うことになる。年齢は17歳。

ソルデファー

ライバル

### エルリッヒ=シュターゼン

レジスタンスに奪われた「ソルデファー」の奪還任務についたムゲ帝国軍スペシャルズのエースパイロット。通称「ブロック・ブレイカー」。

## ブラッド=スカイウインド

スーパーロボット系
男主人公

ロボット格闘術「武機覇拳流」を継ぐものとして育てられた孤児。師匠の遺言により愛機「アースゲイン」とともにレジスタンスに合流、ムゲ帝国に戦いを挑む虐げられた民衆を解放することを目的としている。年齢は16歳。

アースゲイン

ライバル

### カーツ=フォルネウス

ブラッドの兄弟弟子。ブラッドの戦闘力を評価しているが、性格に甘さの残るブラッドを嫌っており、その感情をコントロールできずにいる。

## マナミ=ハミル

スーパーロボット系
女主人公

ヨーロッパの名家「ハミル家」の現当主であるお嬢様。「帝国や、それに協力するものたちの非道な行いがゆるせない」という極めて単純な理由から戦いに参加する。愛機は破嵐財閥製の「スイームルグ」。年齢16歳。

スイームルグ

ライバル

### アイシャ=リッジモンド

マナミのいとこでリッジモンド子爵家の一人娘。自尊心が高く、尊大で、思い通りに事が運ばないとやることが過激になるこまったお嬢様。

## セレイン=メネス

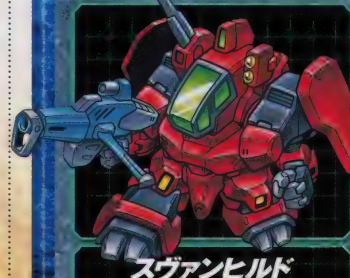
リアルロボット系
女主人公

ムゲ帝国の地球侵略で軍人だった父親を亡くし、以来反帝国ゲリラに身を投じる。各地のゲリラ組織でもトップレベルの腕と指揮能力を持った優秀なパイロットで、愛機は帝国から奪った「スヴァンヒルド」。年齢17歳。

スヴァンヒルド

ライバル

### リッシュ=グリスウェル

ふざけているのか本気なのかわからない言動が特徴の「スペシャルズ」隊長。何度も死地から生還したため「不死人」というあだ名を持つ。

# さらにカッコよくなったカットインシステム!

もう『スパロボ』シリーズではすっかりおなじみ、大技を繰り出したときにデモが入るカットインシステム。『スパロボ64』ではどうなっているかな? まず気がつくのは、いままでにくらべてキャラクターが大きくなっていること。そしてもちろん、背景は普通の戦闘シーンとおなじく3Dだから、ロボットの動きだって、すんごくかっこいいのだ! 静止画像でしかお見せできないのが残念です。ハイ。

まずはゴッドマーズから見ていこう

いやもう、かっこいいんすから。ホント

お次はジャイアントロボ。でっかい顔で…

ジャイアントバズーカをぶっ放すわけ

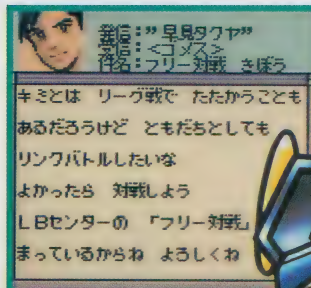
# スーパーロボット大戦 LINK BATTLER リンクバトラー

## 最強のリンクバトラーを目指せ!

| タイトル | スーパーロボット大戦リンクバトラー | ジャンル | シミュレーションバトル |
|---|---|---|---|
| 発売元 | バンプレスト | プレイ人数 | 1人用 |
| 発売日 | 99年10月1日 | 備考 | ゲームボーイカラー対応 |
| 価格 | 4500円(予価) | | 通信ケーブル対応 |

GB用の「リンクバトラー」についても紹介しておこう。これは、先月も紹介したように『スーパーロボット大戦』に登場するロボットたちを自分なりのチームに編成し、戦って戦って、戦いあわせるというゲームだ。その目的は「LBセンター」が行う公式リーグを勝ち抜いて最強のリンクバトラーになること! 君も新米リンクバトラーとなって、最強バトラーの座をめざしてがんばってくれ!

これが公式リーグのスケジュール。これらの試合を勝ち抜いていこう

戦闘は先月も説明したように、コマンドを実行していくことで行われる

他のバトラーから試合の申し込み。受けようか?

あくまでも戦いの中心は公式リーグだけど、時にはこうやって、メールで個人的に試合を申し込まれたり、センターで練習試合を行うことも。積極的に戦って、ユニットを育てていこう!

番
ばん

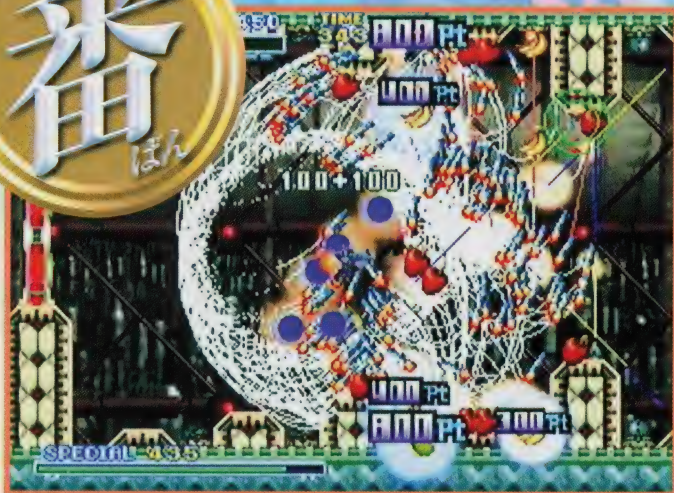
## 今月も疾風！熱風！バンガイオー！

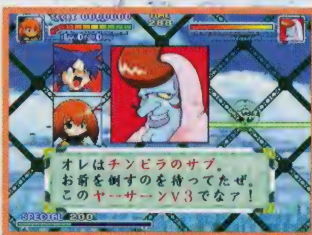
『爆裂無敵バンガイオー』のスバラしさを世に伝えるべく今月もがんばっていくワケなのだが、今回はキミたちの前に立ちはだかるステキなボスキャラの皆さんについて、さらにはゲームシステムのキモである連爆・パワーアップシステムについてだ！ みんなついてこいッ！

### こんなゲームに誰がした

# 爆裂無敵 バンガイオー

| | |
|---|---|
| タイトル | 爆裂無敵バンガイオー |
| 発売元 | ESP |
| 発売日 | 9月発売予定 |
| 価格 | 5800円(予価) |
| 容量 | 96M |
| ジャンル | シューティング |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | バックアップカートリッジ |

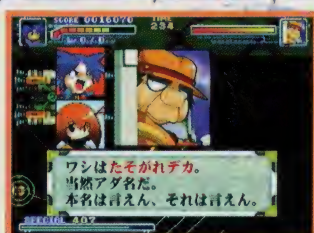
**例によって爆裂の無敵なバンガイオーなワケだが、いよいよ発売が迫ってきた！ みんな！予約せよっ！徹夜で行列するのだっ！**

## コイツらいったい何なんだッ！

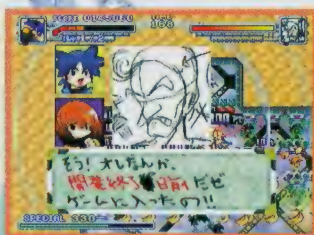
ステージの最後に待ちかまえる強敵で、ヤツを倒せばステージクリア……とくればもちろんボスキャラ。『バンガイオー』にももちろん強烈にイカしたボスキャラが目白押しなのだ。今月はどうにもキャラ立ちしすぎなこの連中から、選りすぐりのメンバーをご紹介だっ！

こぉんなことを言っているけど心配ご無用。ヘンなボス連中が君を待つ

自分でチンピラを名乗るとは、恐れるに足らず。実際弱いしな

だから何度も会ってるって言ってるだろう！ってツッコミが炸裂するはず

## イカしたボスキャラ揃い踏みっ！

あからさまに怪しい、ニセモノりき。実はりきの弟だというウワサが

たそがれデカは、行方不明の娘を捜すために組織に潜入中

弁護士を目指すコアのコア造。独り言が多いタイプで、ちょっと暗い

もはや何も言うまい。下書きのマサは、前のサンプルロムにはいなかった

王
おう

## 超絶連爆でハイパー化せよ!

先月紹介したバンガイオーの必殺兵器「全方位攻撃」だが、実はタマばらまいて終わりじゃあなかったんだ! ばらまかれたタマが100ヒットを越えると「連爆アイテム」が出現、それを取ることによってバンガイオーはパワーアップするのだ！ドンドン連爆させてパワーアップだ！

黄色い渦巻き状のモノが連爆アイテム。100ヒット以上なら1段階パワーアップだ

外

## レベルのおかんの深い慈愛

連爆アイテムはヒット数が200、300と増えるごとにパワーアップのレベルも上がっていく。プレイヤーの実力次第で強力なパワーアップが可能になるのだ！

999ヒットで10段階パワーアップが可能。おかんに感謝

このスペースフルーツが全方位攻撃のエネルギーになる

実際にパワーアップをしてくれるのは大阪の商店街の人気者、レベルのおかん。お惣菜の配達を中断して来てくれるのだ。「天国の父ちゃんも許してくれるやろ」が口癖。

## M子の部屋

銀座に舞う夜の蝶、エクセレント

ビューティな情報屋M子の秘密の小部屋

宇宙にきらめくエメラルド、謎が謎を呼ぶヒミツの情報屋M子。彼女に会うには各ステージに配置されたメッセージ衛星を訪れることだ。バンガイオーのヒミツ、パワーアップのヒミツ、それにここにはとても書けないヒミツまで、なんでも教えてくれるぞ。

闇夜の妖精、可憐に宇宙を舞うM子

これがM子姉さんのお姿だ

そういうわけでお金にはシビアなM子

彼女が情報料としてかなりの金額を要求するのに、最初はとまどうかも知れない。でもわかってあげてほしい、彼女には愛する夫（結婚3年目）がいるのだ。彼にネクタイを買ってあげるためにも、情報料は払いましょう。

けっこう人生の役に立つアドバイスもしてくれる

でも所詮はゲームキャラだから……

# 呪われた船で起こる惨劇…N64初の

# 夜光虫II 殺人航路

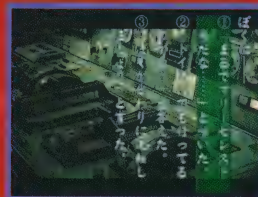
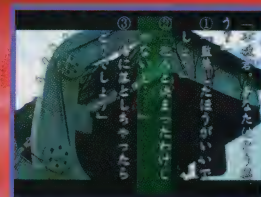
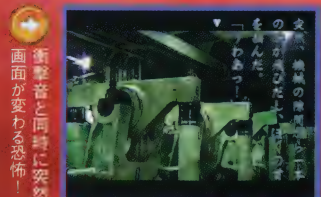
夜光虫。それは、ある決まった気温、水温、水質等の条件が揃うことで、はじめて、密やかに、天文学的な数字までに、海中で増殖する微生物だ。彼らは、走る船が切る波頭に沿って、青白い輝きを放つ。そんな夜、船上で身の毛もよだつ事件が起るとすれば、その光はどのように君の目に映るだろう…。

| タイトル | 夜光虫II～殺人航路～ |
|---|---|
| 発売元 | アテナ |
| 発売日 | 99年10月 |
| 価格 | 6800円（予価） |
| 容量 | 256M |
| ジャンル | テキストアドベンチャー |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 振動パック対応 |

## 文章、静止画、音が紡ぎ出すスリル

テキストアドベンチャーとは、画面上の文章を読みながら物語を進行させる冒険譚だ。その魅力は、プレイヤー自身が物語の分岐点でどう行動するかを選択することで、イベントやエンディングが変化する点にある。画面の突然の切り替わりやリアルな音響も、物語を効果的に演出してくれるぞ。なお、本作はSFC版『夜光虫』の第2弾だが、ストーリー上は無関係なので前作を知らなくても充分楽しめる内容だ。

選択肢が画面に現れたら、行動を選ぼう

[illegible]

何げない一言が物語を大きく変えるかも

衝撃音と同時に突然画面が変わる恐怖！

## 豪華客船の夜が、突然の事故で「殺人航路」へ一変する

### Story

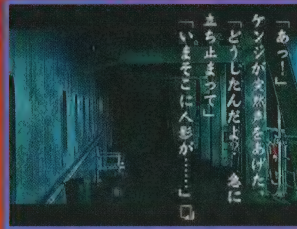
主人公「不破　隆」（プレイヤーが名前変更可能）は高校1年生。幼なじみの「早見ありさ」と豪華客船「ダイナスティ」の処女航海に参加する。しかし、船上パーティーの最中に謎の爆発事故が起こり、救命ボートに乗って、かろうじて難を逃れた。やがて、主人公たち一行が乗ったボートは漂流するうちに、突然現れた客船「パンドラ」に遭遇、その船内へと避難するが…。本当の恐怖はここから始まる。「パンドラ」船上で次々と起こる殺人事件。主人公は事件を解決し、「ありさ」を守り抜けるのか。密室殺人の謎を解け。あらゆる手がかりを集めよ。人物関係の複雑な糸をほどき、犯人を推理するのだ。

豪華客船の突然の事故。誰かの仕業か？

避難ボートに乗っているのは主人公達10名。彼らがこの後遭遇する惨劇を、不気味な光が予告する…

# テキストアドベンチャー、ついに登場！

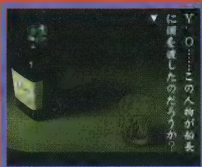
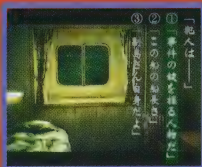
## 「パンドラ」…あらゆる災厄を人にもたらした乙女の名

ギリシャ神話の一節に「パンドラは人間に不幸をもたらすあらゆるもの--老い・飢え・苦痛・悲しみ・狂気・不安--を持たされ、人間世界へ下された。パンドラが蓋を開けると、あらゆる災厄が邪悪の群のようにたちのぼり、広がった」とある。その薄気味悪い名前を与えられた船に避難した主人公たち一行。ここで嫌な予感通り、まず密室殺人が起こる。そもそも、この船に乗り込むことになったのは偶然の一致なのか？それとも何者かの意図によるのか？

幽霊の正体見たり枯尾花…なのか？乗り込んだ瞬間から嫌な感じだ

幽霊船じみた「パンドラ」が霧の中から出現する。背に腹は代えられないとばかりに、主人公一行はここに避難するが…

### 実録・夜光虫 NON-FICTION

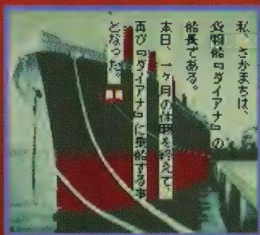
20年近く、朝な夕なに海を眺めて私は育った。それでも夜光虫を見たのは生涯で2度きりだ。夜光虫が発生した夜、濡れた砂の上を歩くと足跡どおりに青白い光が浮かび上がり、海に石を投げると飛び散る雫が蛍光色に輝く様は、最初は珍しかった。が、そのうち子供心にも気味が悪くなり、2回とも慌てて家へ引き返したことを覚えている。—編集部・ちづる

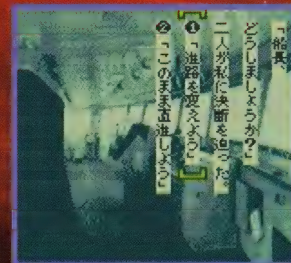
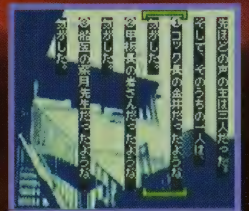
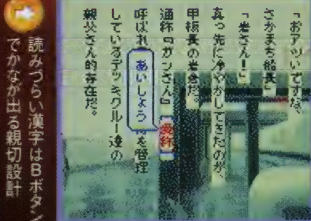
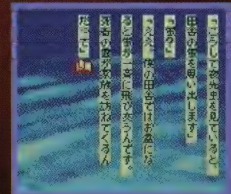
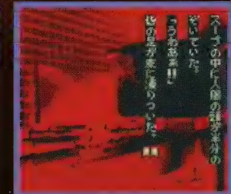
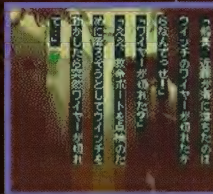
船内に人がいて、安心するのも束の間だ

密室殺人の謎を解くには小物も見逃すな

充分な根拠をもって、犯人を推理しよう

新たなイベントの発生条件も選択肢次第

# GB版『夜光虫』も要チェック！

| タイトル | 夜光虫GB |
| --- | --- |
| 発売元 | アテナ |
| 発売日 | 99年10月 |
| 価格 | 3800円（予価） |
| ジャンル | テキストアドベンチャー |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | GBカラー専用仕様 |

1995年に発売されて好評を博したSFC版『夜光虫』を、GBカラー版に移植したのがこの作品だ。もちろん、オリジナルのSFC版にはなかったシナリオが加えられるなど、バージョンアップしての登場だ。GBならではの携帯性を活かし、文庫本を読む感覚で、音や画像と併せているんなストーリー展開を楽しもう。

プレイヤーは大型貨物船の船長だけに、責任重大

主人公は大型貨物船「ダイアナ」の船長。航海中の「ダイアナ」を襲う数々の事故、猟奇殺人事件、幽霊の噂etc...。主人公は無事に航海を終わらせ、日本へ無事に帰還できるだろうか？

船長として即時の英断を迫られる場合が多いのだ

どう思う？選択肢でストーリーが大きく変化する

読みづらい漢字はBボタンでかなが出る親切設計

会話の端々から複雑な思惑が見える

数々の事件・事故の犯人は誰だ？

# STAR WARS™

## スター・ウォーズ™ [出撃！ローグ中隊]™

| タイトル | スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊 |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 8月27日 |
| 価格 | 6800円 |
| 容量 | 128M |
| ジャンル | シューティング |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 振動パック・ハイレゾパック対応 |

ついに発売日が決定、まさに「緊急出動」となった『スター・ウォーズ　出撃！ローグ中隊』。帝国の野望を砕くのは君だ！

# フォースの護りを信じよ！全機体紹介！

このゲームは映画「スター・ウォーズ」の世界を舞台に、いろんな戦闘機に乗って任務を果たす3Dシューティングなのだ。登場する戦闘機はそれぞれ用途に応じてさまざまな特徴を持っているぞ。発売直前の今月はそんな戦闘機の機体紹介、そして各機体が活躍するステージも一気に紹介だ！

もっとも汎用性に富むX-WING。宇宙でも地上でも、大活躍できるぞ

機動力ではいちばんのA-WING。ただし防御力はないのでそのつもりで

いくつかの機体から出撃する機体を選べるようになるステージもあるぞ

## X-WING

●主装備：ブラスター
●サブウェポン：プロトン魚雷

反乱同盟軍の主力戦闘機であるX-WING。『スター・ウォーズ』といえばこの機体だよね。特徴は開閉できるX型の翼。戦闘時にはオープン、閉じれば高速飛行が可能になるぞ。使い分けが重要だ。

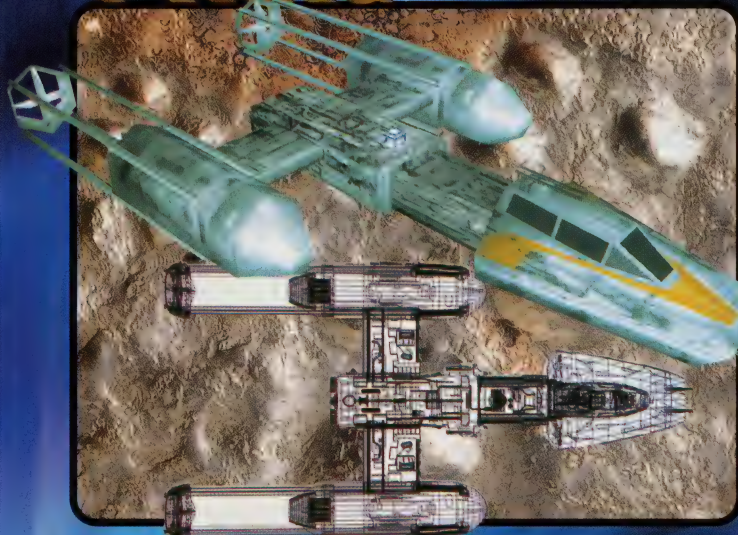
### 出動（モス・アイズリー）

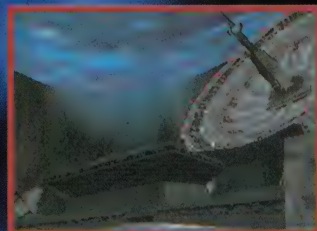
最初のステージはルークの故郷、惑星タトゥイーン。パトロール中のローグ中隊に緊急通信が！帝国軍がモス・アイズリー宇宙港を襲撃中だ！急行して敵を排除せよ！

いつもどおりのパトロール飛行だが

タイ・ボマーの襲撃が。全機撃破せよ！

# Y-WING

●主装備：ブラスター
●サブウェポン：爆弾・イオン砲

Y-WINGはX-WINGよりも旧式の戦闘爆撃機。動きも鈍くスピードも遅いが、対地攻撃力はピカイチだ。また、耐久力も高いため、爆撃などの攻撃任務には最適だ。空中戦には不向きなので注意。

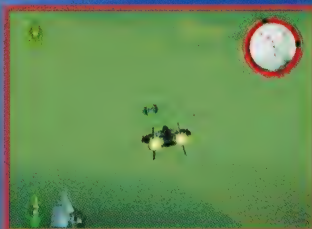
## 総攻撃(カイル2)

惑星カイル2には、帝国軍にとって欠かせない通信設備が存在している。ここを叩けば帝国軍に対しては大きな打撃になるだろう。ここはY-WINGの出番だ！

Y-WINGの爆弾の威力はものすごいぞ

なるべく空中戦は避けたいところだ

# A-WING

## 探索(ノナ号)

同盟軍機ではSPEEDERに次ぐスピードを誇るA-WING。反面、防御力は弱いので注意が必要だ。

不時着した同盟軍輸送船「ノナ号」を、帝国軍より先に確保しなければならない。ローグ中隊出撃！

# V-WING

## 決戦(惑星カラマリ)

SPEEDERの次世代バージョン。運動性やスピード、火力はSPEEDERをはるかに上回る強力な機体だ。

惑星カラマリを襲う帝国軍の巨大兵器ワールドデバステイターを破壊し、同盟軍側の都市を守ろう。

# SPEEDER

## 激戦(惑星ホス)

『帝国の影』にも登場、おなじみの機体。AT-ATの足を絡めるトゥ・ケーブルが最大の特徴だ。

映画では第2作「帝国の逆襲」に登場

これまた『帝国の影でおなじみ惑星ホス。実は隠しステージで、ある条件を満たすと出現するのだ。あの興奮をふたたび味わおう！

## 特報!この機体に乗れる

同盟軍のシンボルとも言えるハン・ソロの宇宙船ミレニアムファルコン号。ゲーム中にある条件を満たすか、パスコードで使用可能だ。

公開中の映画「スター・ウォーズ エピソード1」に登場する戦闘機。一度クリアしたステージをもう一度プレイするときに使用可能だ。

# トランスフォーマー ビーストウォーズ メタルス64

## 夏休みが残り少なくても、ビースト戦士はパワー全開！

| タイトル | ビーストウォーズメタルス64 | 容量 | 96M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | タカラ | ジャンル | 格闘アクション |
| 発売日 | 99年10月 | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 価格 | 未定 | 備考 | 64GBパック／振動パック対応<br>バックアップカートリッジ |

## 今月も『メタルス』の最新情報を大公開！

もうすぐ夏休みも終わりだけど、宿題は終わってるかな？ まあ、そんなことはともかく、今月も『ビーストウォーズ メタルス64』の情報を紹介しちゃおう。今月は登場するビースト戦士たちの紹介やおまけモードの情報など、お得な情報がいっぱいだぞ！

### エネルゴンバリアに注意！

ゲームの舞台となる惑星「エネルゴア」には究極のエネルギー「エネルゴン」の不安定な結晶がある。その結晶のせいでトランスフォーマーたちは長時間ロボットモードで戦うことができない。そう、エネルゴンバリアが使える間しかロボットモードでいることができないんだ。体力ゲージの下にある「エネルゴンゲージ」がゼロになると、ロボットモードでは行動不能になってしまうぞ！ そうなったらビーストモードに変形して、ゲージが回復するのを待とう。

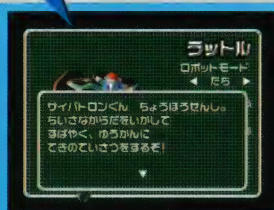
これがエネルゴンバリアのゲージだ！

### おまけモード

ゲーム中に、ある条件をクリアするといろいろな「おまけモード」が使えるようになる。その内容はミニゲーム5つと、「ビースト図鑑」など。今回はその中からミニゲーム2つと、「ビースト図鑑」を紹介しよう。

#### エスケープ100

ボタン連打で爆発から逃げるミニゲームだ。連打の速さによってはモードチェンジもできるぞ。相手より早く逃げたほうが勝ちだ。

#### ビースト図鑑

登場するビースト戦士たちに関する詳しい情報がわかる。ポリゴンのビースト戦士をいろんな角度からみることもできるぞ！

#### ゲット ザ コイン

空からフィールドに落ちてくるコインを集めよう。相手を攻撃してもOKだぞ！

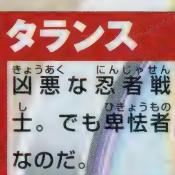
# 登場するビースト戦士たちを紹介しよう！

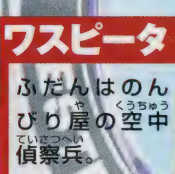
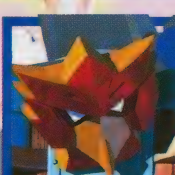
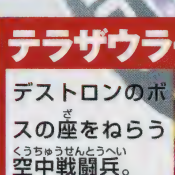
## サイバトロン軍

前回も書いたと思うけど、登場するビースト戦士たちはサイバトロン、デストロン両方あわせて全部で８人。もちろん、どのキャラクターも原作のアニメと同じ声優さんが声を当てているから、テレビとおんなじ声でおなじみのセリフをしゃべってくれるわけだね！

## デストロン軍

サイバトロン軍の総司令官。サイバトロンの最強戦士でもある。

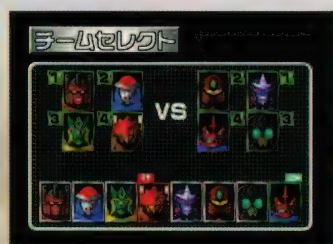
**ラットル**
体の小さな諜報戦士。とてもおしゃべり。

**タランス**
凶悪な忍者戦士。でも卑怯者なのだ。

**チータス**
スピードはナンバー１のパトロール戦士。

**ワスピータ**
ふだんはのんびり屋の空中偵察兵。

**エアラザー**
正義感の強い空中戦士。本当は戦いが嫌い。

**テラザウラー**
デストロンのボスの座をねらう空中戦闘兵。

**メガトロン**
宇宙征服を企むデストロン軍を、力で支配する「破壊大帝」。

# まだまだ出てくる『メタルス』の秘密！

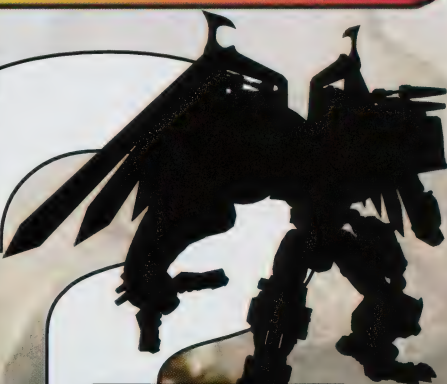
## チームバトルで勝ち抜き戦！

登場するビースト戦士の中から４人ずつ選んで戦うモードがこの「チームバトル」だ。このときにサイバトロンはサイバトロン、デストロンはデストロンだけでチームを編成すると、コンボイとメガトロンがチームのみんなに掛け声をかけるぞ！

## ため攻撃はかっこいいぞ！

攻撃の方法は先月も説明したよね。その時に長くボタンを押せば「ため撃ち」で大きなダメージを与えられるって書いたはずだけど、実は、一定時間以上ボタンを押していると、ガードも避けも不可能な攻撃が出せるんだ！こりゃすごいぜ！

◆ため攻撃が決まると、こんなかっこいいデモシーンもみられるぞ

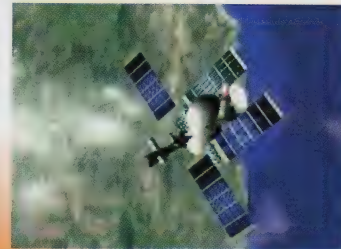
## 謎のラスボス登場！

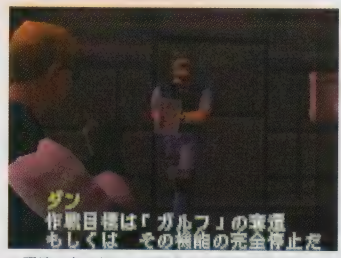
このいかにも強そうな影がこのゲームの最終ボス。どんな技を持ってるのか、どれぐらい強いのか、まだ全然わからないんだけど、なーんかごてごてしてていかにも強そうだよね！君ははたしてこいつに勝てるのか!?

| タイトル | ウィンバック | 容量 | 128M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | コーエー | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 発売日 | 9月23日 | 備考 | コントローラパック・振動パック対応 |
| 価格 | 7800円 | | |

ケネス
これらの要求に関して　我々は
いかなる譲歩もすることはない

ついにソフトがマスターアップ！
待ちに待った発売日まで約ひと月というところまで近づいてきた。緊迫感のあるガンアクション、実在の銃器、そして4人対戦。今月は、ゲームモードなどを中心に紹介していこう。

# テロリストに奪われた軍事衛星

ある国の戦略軍事衛星基地がテロリストに占拠され、衛星兵器ガルフが彼らの思うままになっている。すでに、ガルフによる衛星センターへの攻撃は行われ、その位置を補足することはできない状況にある。テロリストの要求を受け入れなければ無差別攻撃も避けられない。そこで、急遽対テロ特殊部隊「S.C.A.T.」への出動命令が下されたのだ。ガルフは、1度攻撃を行うと、次の攻撃準備のために数時間のチャージを要する。その間に衛星基地を奪還するのだ。

テロリストに奪われた衛星兵器ガルフ

官房長官からスキャットへ出動命令

現地へ向かうヘリで隊長から説明を受ける

ヘリの事故により単独で潜入する主人公

様々なトラップをかいくぐらなければならない

特殊な武器を装備しているボスとの戦い

## S.C.A.T

主人公ジャンの所属する特殊組織で、正式名称は「Strategic Covert Actions Team」。日々エスカレートする特殊テロ犯罪に対抗するため、国家権力の元に編成された。警察の手には負えないが、軍の介入は適さないと判断される際に投入される。隊員は10数名で構成されている。

ジャン＝リュック・クーガー
リサ・ロバーツ
ジェイク・ハドソン
ダニエル・スチュワート
マシュー・ブラウン
トマス・スミス
スティーブン・リーガル

# 4種類のゲームモードを紹介

## Tutrial
チュートリアル

ゲームでの操作方法を教えてくれるモード。このモードをプレイすれば、基本的な主人公の動きがマスターできる。

主人公の同僚であるスキャットのスティーブが操作方法を教えてくれる

## Versus
バーサス

対戦モード。2〜4人の対戦を遊ぶことができる。チームに分かれて戦うチームバトルなど、さらにいくつかのモードがある。

スキャットのメンバーを始め、ゲームに登場するキャラが使用できるようだ

## Trial
トライアル

ステージごとのトライアルモード。1つのステージでいかにポイントをかせげるかを競う。ポイントに応じて点数で評価してくれる。

全てのステージで満点を取るには、かなりのテクニックが必要かも

## Story
ストーリー

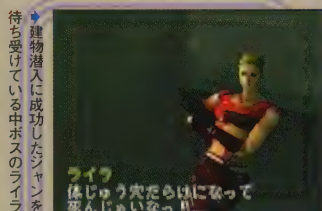
1人専用のストーリーモード。主人公ジャンとなって、任務を遂行するのが目的。ステージは、ここで紹介しているように4つに大別され、その中で細かく分けられている。

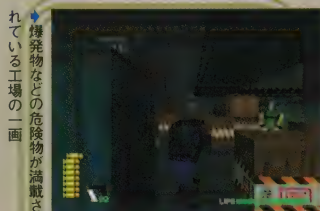
### OUTER GROUND

衛星基地を偽装するための地上部分。ここからスタートだ

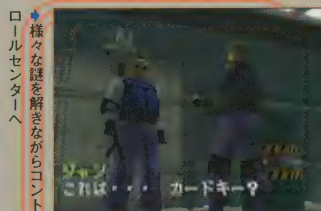
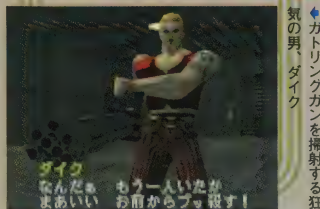
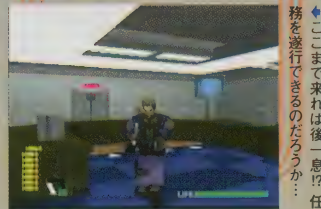
はぐれた仲間達と出会うシーン。このシーンでは…

### MAIN OFFICE

建物潜入に成功したジャンを待ち受けている中ボスのライラ

背後から攻撃を受けると、大幅にダメージを喰らってしまう

### FACTORY

爆発物などの危険物が満載されている工場の一画

ガトリングガンを掃射する狂気の男、ダイク

### CONTOLOR CENTER

様々な謎を解きながらコントロールセンターへ

ここまで来れば後一息!? 任務を遂行できるのだろうか…

## Crying Sheep
クライング・シープ

衛星兵器管制センターを占拠したテロリスト。ケネス・コールマンと自ら名乗る男をリーダーとした傭兵の集団らしい。彼らは、紛争の起こっているザロアチアから軍を撤退させることなどを要求している。犯行声明のVTRから見る限りでは、ザロアチア解放戦線の残党ではないかと推測される。

| タイトル | Rally'99 | 容量 | 96M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | イマジニア | ジャンル | ラリーゲーム |
| 発売日 | 8月6日より発売中 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 6800円 | 備考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

# ドリフトのテクニックがタイムを左右する

世界各国全9コースが用意されている『RALLY'99』。先月号では「オーストラリア」と「スペイン」のコース攻略をしたので、今月は残る7コースのうち、5コースの攻略をお届けしよう。このゲームは9車種が登場するけど、その中には扱うのがかなり難しいマシンもある。最速のラップを刻むためには、テクニックを磨くことだけではなく、コースの特性に合ったマシンを選び出すことも重要なのだ。

➡ヒュンダイ・日産・スコダ・ワーゲンの4車種はコーナリング性能が低い

➡「プロトン・ヴィラ」は高速性能は劣るが、コーナリングしやすい万能マシン

## STAGE 3 イギリス

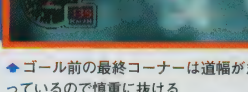
**おすすめマシン：ランサーエボリューションV**

**初期目標タイム：0'53"50**

➡コーナーは外に膨らみやすいので早めのドリフトを

ターマック（舗装路）のみのコースなので、グリップが利きやすい。タイトなコーナーが比較的多いものの、全体的にコース幅が広く、あまりシビアにライン取りを考える必要はない。ゴール前だけはコース幅が狭いので注意しよう。

➡最初に矢印が表示されるコーナーは、ブレーキを一瞬だけ押してドリフト

➡緩やかなコーナーが連続して続くが、アクセルのオン・オフで抜けよう

➡赤矢印のコーナーは、マシンを曲げてからブレーキをかけてドリフトする

➡コーナーを抜けたら、マシンの体勢をすぐに真っ直ぐに整えて加速しよう

➡ゴール前の最終コーナーは道幅が急に狭くなっているので慎重に抜ける

## STAGE 4 イタリア

**おすすめマシン：プロトン・ヴィラ**

**初期目標タイム：0'53"10**

◆後方視点では見通しが悪くなる。コースを覚えよう

海岸線に作られたコースなのでカーブが多いが、タイトなコーナーは少なく、難易度は低い。全体的にストレートが短くてアップダウンが多いコースだ。加速力に優れたマシンを選んで、全体の平均速度を上げるようにしよう。

◆最初のクランクを抜けた後のコーナーは、外にふくれやすくて侮れない

◆タイトコーナーは外から内に突っ込むような感じのブレーキングドリフト

◆坂の頂上で先が見通せない。ドリフトから立て直すタイミングに注意しよう

◆ここのS字は難所だ。ドリフトではなく、アクセルをオフにしながら抜ける

◆坂を下りきったタイトコーナーはアクセルをオフにするだけで抜けられる

## STAGE 5 ブラジル

**おすすめマシン：スバル・インプレッサWRC**

**初期目標タイム：1'04"00**

◆連続コーナーで一度失敗してしまうと建て直しが困難

グラベルのコースで、豪快なドリフト走行が楽しめる。コーナーは多いものの、全体的に幅が広いので、高速性能に優れたマシンを選ぶとタイムが伸びるぞ。コース終盤には連続複合コーナーがあり、ここをいかに速く抜けるかがカギだ。

◆タイトな1コーナーは、イン側へと大胆に突っ込むドリフトで進入しよう

◆細かい連続コーナーは、なるべく速くマシンを真っ直ぐに向けるのがコツ

◆直線的なラインでS字を抜けたいが、どうしてもマシンが滑るので難しい

◆ここのS字は、急にコース幅が狭くなっている難所。速度を落として進入しよう

◆終盤の連続コーナーは、必要最小限のドリフトで走ればタイムが大幅に伸びる

# STAGE 6 フランス

おすすめマシン：プロトン・ヴィラ

初期目標タイム：0'52"10

序盤の海岸線はコース幅をいっぱいに使って走ろう

フランスも海岸線付近に設けられたコースのため、コーナーの数が多い。加速重視か、コーナリング性能の高いマシンを選ぶといいだろう。コース脇のグリーンベルトを最大限に利用したライン取りで走るのが最速ラップの秘訣だ。

グリーンベルトに乗っても速度やハンドリングに全く影響はないから安心

一瞬ブレーキのドリフトで、一気にマシンの体勢を変えて曲がるといいぞ

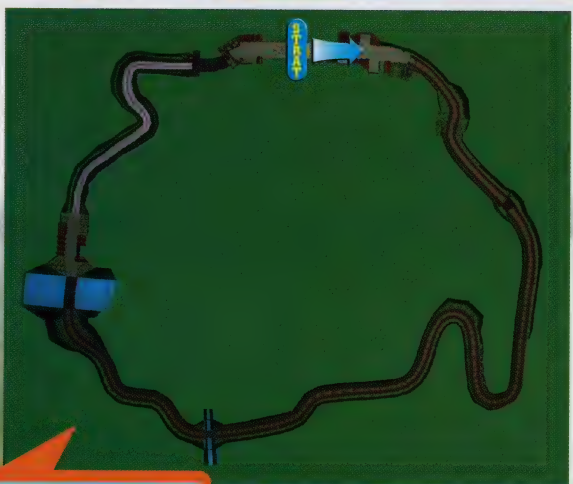
両脇に岩が出現する区間はハイスピードで走行可能。タイムの稼ぎどころだ

トンネルを抜けるとタイトコーナーがある。コースいちばんの難所だ

終盤には緩やかで長いカーブがある。曲げすぎてイン側にぶつかりやすい

# STAGE 7 ドイツ

おすすめマシン：セアト・コルドバ

初期目標タイム：1'00"00

ヘアピンカーブではこのような失敗をしやすい。どうせなら外に膨れよう

全9コース中、1・2を争うほど難しいテクニカルコース。ヘアピン・複合カーブが多く、しかもコース幅が狭いので、かなりのドリフトコントロールテクニックが要求される。とりあえず1分を切るのを目標に走り込もう。

スタート直後にあるシケインは、イン側から進入したほうが抜けやすい

この後すぐにタイトコーナーがあるので、アウト側にぶつかってもOK

進入前にブレーキをかけて、3～4速にギアを落としてからドリフトしよう

緩いカーブがしばらく続く区間。ハンドリングは最小限に抑えて走ろう

ここも超難関。あとがキツいコーナーなので、十分に速度を落として曲がる

# On&Off Racing

| タイトル | オン・アンド・オフ　レーシング |
|---|---|
| 発売元 | イマジニア |
| 発売日 | 未定 |
| 価　格 | 6800円 |
| 容　量 | 96M |
| ジャンル | レースゲーム |
| プレイ人数 | 1～2人用 |
| 備　考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

**『マルチレーシング』の流れを汲んだこのゲーム、もちろん新しくなって登場するからにはいろんな要素や面白さも加わってさらにパワーアップしているのだ。それではどこがパワーアップしたか見て見ましょうかね。**

## 分岐するかしないかは自由自在なのだ

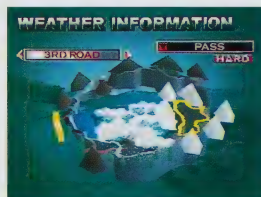
コース上に点在する分岐ポイントが特徴なのは前作と変わらない。でも、今回はタイムトライアルモードで分岐点の道を閉鎖してしまうこともできるのだ。これなら運転に集中できそうだね。

◆クローズロード画面で道を閉鎖できる。この画面だと赤い所は走れないのだ

◆通常であればこの画面の様に左右どちらかの道を選択することになる

◆道を閉鎖すると一方向にしか進めない。これだとオンロードのみの走行になる

## 天候をチェックしてレースにチャレンジ

9台のマシンと競い合うシビアなチャンピオンシップモードでは、天候の変化が勝負のポイントになることもある。そこでウェザーインフォメーション画面でコース上の天候をチェックしておくわけだ。

◆事前にコースコンディションをチェックしておくとレースを有利にすすめられるぞ

◆特に山間のコースでは気候が変わりやすい。ここでは晴天なんだけど…

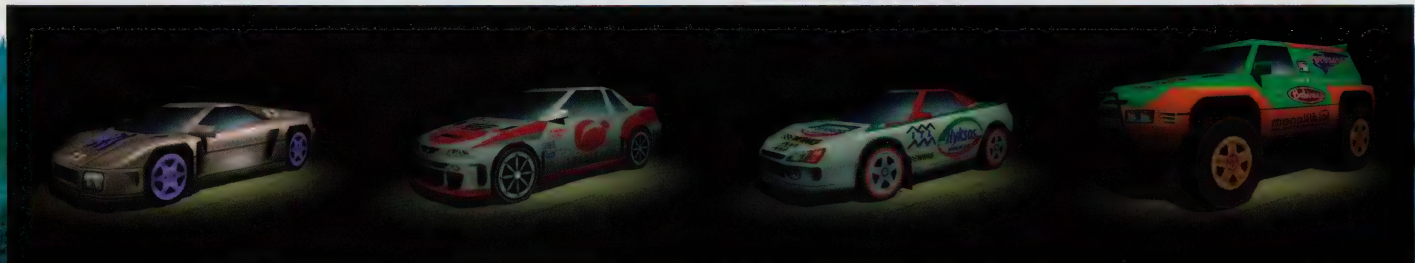
◆おっと、雪になってしまった。視界もわるく運転がしづらいのだ

## 今回新たに加わったコース、「バレー」

全部で6つのコースが用意されている『オンアンドオフレーシング』。今回紹介する「バレー」は起伏にとんだ、戦略性の高い新コースだ。それほど距離は長くなさそうだけど、結構むずかしそうだぞ。

◆最速ラップが1分18秒程度だから距離、としてはちょうどいいくらいかな

◆勝負のポイントは、運転の難しいオフロードのショートカットだ

◆周回をかさねると、天候も変化していく。もうすっかり夕暮れなのだ

# 格闘伝承 F-Cup Maniax

| タイトル | 格闘伝承～F-Cup Maniax～ | 容量 | 128M |
| --- | --- | --- | --- |
| 発売元 | イマジニア | ジャンル | 格闘アクション |
| 発売日 | 8月27日 | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 価格 | 6800円 | 備考 | コントローラパック・振動パック対応 |

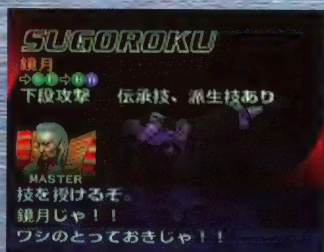
**先月明らかになった新モード「スゴロク」を、今月も精力的に大紹介。プレイスタイルで能力値も変わってくるこのモード、やりがいもタップリありそうだぞ！**

## スーパーヒットで最強キャラ育成！

スゴロクモードの基本的な流れをもう一度おさらいしておこう。ルーレットで出た目にしたがってステージを移動し、止まったマスのCPUキャラと対戦していくこのモード。最初のうちはCPUも弱いが、自分のキャラもパラメータが低いので注意が必要。できれば初めのうちにポイントを稼ぎたい。

▲スゴロクボードの上を移動しながらのバトル。がんばって強いキャラを育てよう

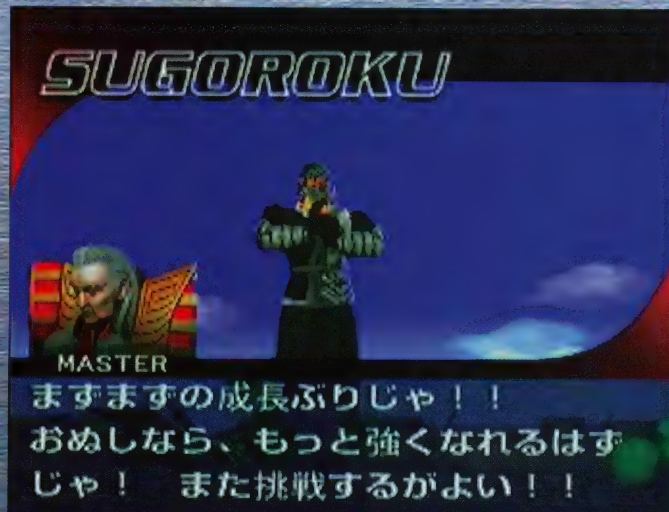
マップの最後には最終試練のチェックポイントが待っているぞ！ここではファステスト、サバイバル、ロデオの3つから最終試練を選ぶワケだが、またまた選んだ試練によって能力値の伸びが違って来る！一番伸びるのはファステスト、でも一番難しいのだ。さぁ、君ならどれを選ぶ？

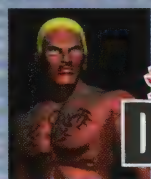
▲最終試練には何回でもトライできるから、自分の実力に合わせた選択をしようぜ

▲伝承技にはやはり強力な技、使える技が多い。マスターを倒して技を覚えさせよう

スゴロクマップ上に7つ設定されたマスターチェックポイントでは、マスターとの勝負になる。これに勝てばマスターから伝承技を授けてもらえるぞ。さらに、勝ち方によってS・A・B・Cとランクがつけられ、ランクが高いほどパラメータに多くのボーナスポイントがもらえるのだ。

▲マスターとのバトルでは、使った技の種類で増える能力値が変わってくるぞ

▲チェックポイント以外でも、能力値アップのチャンスはある。逃さずゲットだ

### まだまだ最強への道は遠いぞ！精進あるのみ

▲最終試練を終え、コントローラパックにキャラをセーブ。最強キャラを作るには一筋縄ではいかないぞ

# 勝利への第一歩！ワンポイントアドバイス

## ディードッグ D-DOG

| | |
|---|---|
| ネックハンギングドロップ | →→Bヒット後↓A+B |
| チョッパーアッパー | →→BB |
| ラスベガスフリーフォール | →↓A+B後↘→↗A+B |

重量級プロレスキャラのD-DOGとしてはやはり投げ技をメインで使いたい。逆水平チョップヒット後に投げ技につなげるネックハンギングドロップは、浮かせ技のチョッパーアッパーとの二択で。ラスベガスフリーフォールはスペシャル扱いの技なので、なるべく狙っていきたい技だ。

ラスベガスフリーフォールで一発逆転。コマンドは難しいが狙う価値は十分ある

ネックハンギングドロップは奇襲の意味もあるぞ。一気にたたみかけろ

## カゼ 忍者・風

| | |
|---|---|
| 幻 | →↘↓B←→B ↙B→A↓↙←B |
| 舞い抜き三角蹴り | →B ↘B ↗B |
| 兜割り | ←←B |

ニンジャの技でイチバン気になるのがやはり幻。コマンド入力はこのゲームでおそらくイチバン難しいが、空中で５ヒットする威力は魅力大。浮き草→幻で大ダメージを奪えるぞ。舞い抜き三角蹴りは２段目が確定浮かし技なので、全段ヒットする状況は多い。兜割りも使いやすい技だ。

舞い抜き三角蹴りがヒット。3段目は確定ヒットなので安心して出していこう

浮き草で浮かせて幻全段ヒットで空中コンボ6ヒット。一気に大ダメージを奪える

## ピエール Pielle

| | |
|---|---|
| ヘンシーン | LL |
| スピンローハイ | →AB |
| ローリングクレイジー | ↓↙A+B |

とにかくスキを見てヘンシーンで攻撃力を上げていこう。5段階までパワーアップ可能。5段階までパワーアップすれば、空中コンボ１回で体力の７割は削れる。スピンローハイは下段からの確定浮かせ技。空中コンボへ確実につながるから重宝するはず。締め技扱いのローリングクレイジーもオススメ。

ローリングクレイジーで敵をクルクル回してあげよう。かなりのダメージになるぞ

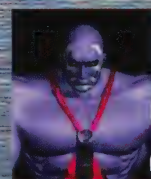
確定浮きのスピンローハイ。空中コンボもよし、相手のダウン中にヘンシーンもよし

## アブドゥル Abdul

| | |
|---|---|
| 地獄穿弓腿 | BBAB |
| 火炎放射 | ↓↓→B |
| 紅海海鮮地獄 | →AAAA |

見かけ通りちょっと変わった技が多いアブドゥル。地獄穿弓腿は下段の混じったコンボなのでガードしづらい。火炎放射はスキは大きいけどダメージもなかなかのモノなので、できれば使っていきたい。何よりハデだし。紅海海鮮地獄は下段のコンボだけど、実は空中コンボにも使えるぞ。

紅海海鮮地獄はヒラリですべてかわされてしまうが、使いどころはたくさんある

火炎放射でノックダウン。アブドゥル使いならば、この醍醐味を味わってみよう

## ツィーゲ Ziege

| | |
|---|---|
| ツークシュピッツェドライバー | ←↙↓A+B後↙←↖A+B |
| ジャイアントスイング | →←↙↓↘→A+B |
| ドロップキック | →→B |

ツィーゲは打たれ強さが光る。なので、多少の打撃を受けても気にせずにどんどん投げていきたい。ツークシュピッツェドライバーとジャイアントスイングはどちらもスペシャル扱いの投げ技なので、チャンスがあれば決めていきたい。カウンター技のドロップキックはダメージも高いぞ。

ジャイアントスイングで4ポイントゲット。投げ抜けもされにくいので決めていこう

ツークシュピッツェドライバーはココナッツクラッシュからの派生技だ

# 電車でGO!64

| タイトル | 電車でGO! 64 | ジャンル | 電車運転ゲーム |
|---|---|---|---|
| 発売元 | タイトー | プレイ人数 | 1人用 |
| 発売日 | 7月30日より発売中 | 備考 | 音声認識システム対応 |
| 価格 | 6800円（VRS付きは9800円） | | 電車でGO! コントローラ対応 |
| 容量 | 256M | | 振動パック対応 |

今月は秋田新幹線を中心に徹底攻略をお届けしましょう!

## 制限速度を守って安全かつ正確な運転を!

初級や中級なら制限の予告標識がかなり前から表示されるので、ラクラク対処できるけど、上級・特級になると制限区間の直前でいきなり予告されるので、この制限区間をちゃんと覚えて運転しないと完走は厳しい。信号による速度制限は、駅に到着・通過する時間が規定よりも早いと出やすいぞ。しかし、時間を守って運転していれば出ないので、ちょっと遅れ気味の運転を心がけるといいだろう。

速度制限の標識を守らずに速度超過しても、持ち時間が減らされるだけでそのまま走行可能。大幅に時間が遅れている場合は無視するのも1つの手だ。

↑標識から2キロオーバーしても平気（4キロ超過してもOKの路線もある）

↑もし制限をオーバーしても、持ち時間が減るだけだ

信号の速度制限は非常に厳しい。3キロ以上オーバーすると、持ち時間が減らされるだけでなく、ATSが作動してその場で緊急停止してしまうのだ。

↑信号による速度制限は必ず守ろう。これも2キロ超過なら平気だぞ

↑超過した速度に応じて減点され、さらに緊急停止するハメに

## 「great」や「定通」を獲得するためのキホン走行

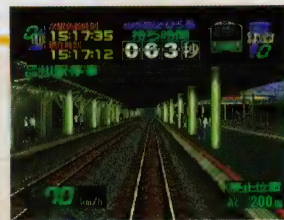
このゲームは、何も考えずに感覚だけで運転していると完走もままならない。でも、自分なりの運転パターンを作り出せれば面白さが倍増するのだ。「時速○○キロで走行すれば○○メートル進む」「○○メートル手前から○ブレーキをかければ止まれる」といった、走行距離と停車距離の２つはしっかり頭に入れておこう。右にオススメの基本走行パターンを紹介するので、自分なりにアレンジしてみよう。このパターンはどの路線・車両でも使えるけど、雨や雪が降っている場合は、ブレーキが利きにくくなるので注意しよう。

### 走行距離目安表

| 速度 | 時間 | 距離 |
|---|---|---|
| 時速125キロ | 10秒で | 347m |
| 時速120キロ | 10秒で | 333m |
| 時速115キロ | 10秒で | 319m |
| 時速110キロ | 10秒で | 305m |
| 時速105キロ | 10秒で | 292m |
| 時速100キロ | 10秒で | 277m |
| 時速 95キロ | 10秒で | 264m |
| 時速 90キロ | 10秒で | 250m |

↑次の駅までの距離が長くても計算可能。これならほぼ定通だ

### 停車距離の目安

駅に進入する際に70キロまで減速し、停止位置の200m手前から8ブレーキをかけるという手順がオススメ。停車直前にブレーキをゆるめて停止位置を調節する余裕もあるぞ。どの路線でも使える目安だ。

↑この瞬間から8ブレーキに入れよう。これでも余裕で止まれるぞ

↑このペースだとちょっと早い。107キロくらいまで減速しよう

### 走行距離の目安

110キロで走行中ならば、10秒間に約300m進むので、これを基準にしよう。通過時刻の30秒前に残り約900m、20秒前に残り約600mならば定通が取れる計算。ほくほく線や秋田新幹線で特に有効だ。

# 定刻からズレた時の回復運転テクニック

定刻ピッタリに駅を通過・停車できた時の爽快感は格別。でも1秒単位で時間を調整するのは、なかなか難しいよね。そこで、時間を調整するための各種テクニックを伝授しよう。ここで紹介しているものは、どの路線・車両でも使えるので、遊び慣れていない路線でも安心だ。『電車でGO!』の初心者がゲームオーバーを回避するのにも有効なので、しっかり頭に叩き込んでおくといいぞ。

低速で8ブレーキをかけると乗客が驚くが、あまり気にせずに

あまりに早着しすぎると、停止の信号が出ることもあるのだ

## 少し早着しそうな場合

### 停車直前でノロノロ運転

駅に停車する際に、早めに減速して低速で駅に進入し、ノロノロ運転で時間をかせぐ方法が手軽でオススメ。ただし途中で止まってしまい、構内再加速をするハメにならないように気をつけよう。

20キロ近辺でノロノロ運転すると時間調整しやすい

### わざと少し遅れて発車する

数秒ほど早く駅に到着した場合、その駅を発車する際に、その秒数だけ待ってから発車して時間を調整するというテクニックも有効。あまり長い時間、発車せずに停車したままでいると、減点されるので注意しよう。

進行信号無視の減点は、相当長い時間停車したままじゃないと出現しない

## 大幅に早着しそうな場合

### 停車位置の手前でいったん止まる

大幅に早着すると、次の区間で減速信号が出てしまい、長時間のノロノロ運転を強いられるのでゲームオーバーの可能性もある。それを防止するために、わざと停止位置の直前で一旦止まって調整しよう。

構内再加速の減点は食らってしまうが、減速信号は回避できる

### とりあえず信号の指示にしたがう

山手線などの駅の距離が短い路線では、信号と信号の距離も比較的短いので、減速信号が出てもそれほどの痛手にはならない。だからヘタに時間を調整せずにそのまま運転して、信号の指示に従ってみるのもいいぞ。

信号の指示に従えば、次の駅にほぼ定時に到着する事もある

## 少し遅着しそうな場合

### 制限速度を2キロオーバーして走行

制限標識・信号の制限速度は、ともに2キロくらいオーバーしても大丈夫。ちょっと定刻よりも遅れている場合は、これを利用して少しでも早く到着できるようにしよう。これで2秒くらい稼げるかもしれないぞ。

左ページでも紹介したけど、このテクニックは極めて重要だ

### 一定の速度をキープした走行方法

上記の2キロオーバー走行の際に便利な技。例えば92キロをキープしたい場合、91キロに落ちたらマスコンを4に入れて加速し、92キロになったらマスコンを3にして惰性走行にする、という操作を繰り返そう。

信号の制限に引っかかってる時や、高速走行路線で役立つテクニック

## 大幅に遅着しそうな場合

### 制限標識を無視して爆走する

定刻より大幅に遅れていると、駅に到着するまでに大きく持ち時間が減ってしまう。そんな時は、減点覚悟で速度制限を無視して時間を回復するのも一案だ。ただし、信号を無視すると一段と時間が遅れるので注意。

ここまで制限超過はやりすぎ。せめて20キロオーバーくらいに

### 非常ブレーキで停車する

こちらは上級者向けの技。駅に停車する際、ギリギリまで高速で進入して、一気に非常ブレーキをかけて停車しよう。この非常ブレーキをかけるタイミングが難しいので、あまりオススメできない。

減点を食らう上、停止位置の調節も難しいので多用はできない

# 中級 秋田新幹線こまち 秋田▶大曲 攻略

秋田新幹線「秋田～大曲」間の、全駅定通お手本走行を紹介しよう。ただし、加速・ブレーキの微妙なタイミングや、コントローラによっても異なるので、必ずしも定通を取れるとは限らないぞ。注意して欲しい。駅を通過した直後にブレーキを入れるパターンが多く、つい走行区間を間違えてしまいがちなので、どこを走っているのか常に気を配っておこう。中級だけあって、時間に余裕があり簡単だ。

◆全駅定通をとっていけば、持ち時間がこれくらいまで増えるぞ

◆羽後境駅に近づくと雪が降り始め、ブレーキが利きにくくなる

## 秋田

09:22:00 発車

| | |
|---|---|
| 出発時 | 制限55 |
| 1445m | 制限80 |
| 1300m | 制限解除 |
| 800m付近 | セクション |

09:23:25 通過

1729m

◆制限55区間は、一瞬56キロに上がるくらいまで加速しよう

発車直後は制限速度である55キロまで加速し、制限が解除されたらすぐに5加速で100キロまで上げて、その後はずっと惰性走行する。

## 四ツ小屋

09:23:25 通過

| | |
|---|---|
| 1010m | 制限90 |
| 850m | 制限110 |
| 610m | 制限解除 |

09:24:20 通過

1453m

◆制限が110キロになったら、ようやく加速開始

そのまま惰性走行を続け、90キロ制限を通過する。制限が110キロに上がったら110キロまで加速して、また惰性走行をする。

## 和田

09:24:20 通過

| | |
|---|---|
| 970m | 制限90 |
| 830m | 制限110 |
| 550m | 制限解除 |

09:25:10 通過

1387m

◆95キロでブレーキを解除すると、ちょうど90キロに落ちるぞ

通過したらすぐに7ブレーキをかけ、95キロになったら解除する。制限110の表示が出たら110キロまで加速して、後は惰性走行。

## 大張野

09:25:10 通過

| | |
|---|---|
| 1750m | 制限80 |
| 1710m | 制限90 |
| 1600m | 制限100 |
| 960m | 制限解除（警笛ボーナス） |

09:26:25 通過

2051m

◆8ブレーキをかけてようやく制限速度まで落ちる

駅を通過した瞬間に8ブレーキで減速し、85キロで解除。制限が90になったら100キロまで加速。解除されたら115キロまで加速。

## 羽後境

09:26:25 通過

| | |
|---|---|
| 1370m | 制限90 |
| 1000m付近 | 警笛ボーナス |
| 970m | 制限解除 |

09:27:25 通過

1690m

駅を通過したら7ブレーキで減速し、95キロで解除。制限解除された瞬間に加速し115キロまで上げて峰吉川を通過する。

◆この区間は遅れやすいので、トンネル手前から加速してもいい

## 峰吉川

09:27:25 通過

09:28:05 通過

1153m

そのまま惰性走行を続ければ定通になる。峰吉川で定通が取れなかった場合は、速度を微調節して走行する。

◆峰吉川で定通をとっていれば、ここは惰性走行だけでも大丈夫

## 刈和野

09:28:05 通過

| | |
|---|---|
| 915m付近 | 警笛ボーナス |

09:28:50 通過

1468m

この区間は時間が足りないので、通過したらすぐに加速し、123キロくらいまでスピードアップ。その後は惰性走行で神宮寺に向かう。

◆125キロでは速すぎるので、123キロくらいがちょうどいい

## 神宮寺

09:28:50 通過

| | |
|---|---|
| 1110m | 制限100 |
| 985m | 警笛 |
| 960m | 制限解除 |
| 535m | セクション |
| 205m | 制限55 |

09:30:20 到着

1524m

## 大曲

通過後すぐ7ブレーキをかけて105キロで解除。セクション予告を通過したら7ブレーキで減速し45キロで解除。残り150メートルになったら2ブレーキ。10キロに落ちたら調整して停車。

◆このセクション予告標識が画面から消えたら、7ブレーキを入れる感じで

# 特級 秋田新幹線こまち 秋田▶大曲 攻略

左ページで紹介した中級と全く同じ区間だけど、この特級は通過・到着時刻がかなりキツいうえ、制限速度の予告がギリギリになって表示されるのだ。全駅定通で走行するには、加速やブレーキの操作も多く、タイミングもシビア。さらに秋田駅発車時から雪が降っているのでブレーキが利きづらいという難関だ。でも大曲でピッタリ停車すればボーナス区間があるので、頑張ってクリアしてみよう。

**ボーナス区間**

この特級では、大曲駅到着時に「great」か「good」を出すと東北新幹線の「盛岡～新花巻」間が運転できるのだ。非常ブレーキや構内再加速を使わずにピッタリ0mで停車しよう。

↑この東北新幹線は、最高245キロで走行できる、お楽しみ区間

## 秋田

13:48:00 発車

- 出発時　制限55
- 1445m　制限80
- 1300m　制限解除
- 800m付近 セクション

13:49:20 通過

1729m

←109キロになったら惰性走行するのがセクション通過のコツ

わざと1秒遅らせて13:48:01に発車する。まず制限の55キロまで加速し、制限が80になったらすぐに5加速。セクション開始直前に加速を解除し、通過したらすぐ120キロまで加速。

## 四ツ小屋

13:49:20 通過

- 1000m　制限90
- 850m　制限110
- 610m　制限解除

13:50:10 通過

1453m

←90キロの制限速度を2キロオーバーして通過する

駅を通過したらすぐ8ブレーキをかけ、98キロになったら解除。制限が110になったら加速し、115キロまで上げる。

## 和田

13:50:10 通過

- 970m　制限90
- 830m　制限110
- 550m　制限解除

13:51:00 通過

1387m

←定通を取ったらすぐにブレーキだ。一気に8まで入れよう

通過したらすぐに8ブレーキをかけ、98キロになった瞬間に解除する。制限110の表示が出たらすぐに加速して108キロに上げよう。

## 大張野

13:51:00 通過

- 1835m　制限80
- 1710m　制限90
- 1600m　制限100
- 960m　制限解除（警笛ボーナス）

13:52:15 通過

2051m

←ここは80キロの制限区間。90制限と勘違いしないように注意

通過した瞬間に8ブレーキで減速し、85キロで解除。制限90はそのまま。制限100で100キロに加速。解除されたら115キロまで加速。

## 羽後境

13:52:15 通過

- 1370m　制限90
- 1000m付近　警笛ボーナス
- 970m　制限解除

13:53:15 通過

1690m

通過後すぐに8ブレーキで95キロで解除。90キロに落ちたら、加速を微調整して90キロをキープ。制限解除で115キロまで上げ、惰性走行に。

←マスコンを3～4の範囲で動かして90キロをキープする

## 峰吉川

13:53:15 通過

13:53:50 通過

1153m

そのまましばらく惰性走行を続け、右側の線路にある、進行方向とは逆向きの信号機を通過したら、ずっと加速をする。

←この右側の線路の信号を通過したら加速を開始しよう

## 刈和野

13:53:50 通過

- 915m付近　警笛ボーナス

13:54:30 通過

1468m

加速を続けて最高速の134キロをキープ。神宮寺通過の表示が出たら惰性走行に切り替え、ホームに差しかかる手前から8ブレーキ。

←この付近からブレーキを8に入れるとピッタリ定通になる

## 神宮寺

13:54:30 通過

- 1110m　制限100
- 985m　警笛
- 960m　制限解除
- 535m　セクション
- 205m　制限55

13:55:55 到着

1524m

## 大曲

引き続き8ブレーキをかけ、105キロで解除。セクション予告を通過したら7ブレーキで減速し、50キロで解除。残り140メートルになったら3ブレーキ。10キロに落ちたら調整して停車。

←Bボタンを3回連打する感じで3ブレーキを開始しよう

# 中級 秋田新幹線こまち 大曲▶盛岡 攻略

この区間は、雫石駅を通過するかどうかがランダムで決定されるのだ。全体的には駅が多く、しかも駅と駅の距離が短いため、一度通過時間がズレてしまうと回復させるのが難しい。ただ、速度制限は秋田〜大曲間よりも圧倒的に少ないので、普通の運転でもゲームオーバーにはなりにくいだろう。ここも全駅定通走行を紹介するけど、駅に停車する際に時間がズレやすいので注意して欲しい。

↑田沢湖〜赤渕間は、距離が長い上に警笛も多いので難しい

↑盛岡停車時には、何としてもgoodかgreatを取ろう

## 大曲

15:47:00 発車

| | |
|---|---|
| 出発時 | 制限55 |
| 850m | 制限80 |
| 700m | 制限解除 |

985m

15:47:55 通過

↑すぐに加速して、90キロになったら惰性走行に切り替える

## 北大曲

15:47:55 通過

640m

15:48:20 通過

↑そのまま惰性走行を続け、左のカーブ直前から5加速して通過

## 羽後四ツ屋

15:48:20 通過

796m

15:48:45 通過

↑引き続き加速して、118キロになったら惰性走行で駅に進入

## 鑓見内

15:48:45 通過

| | |
|---|---|
| 355m付近 | 警笛ボーナス |
| 200m付近 | 警笛ボーナス |

985m

15:49:15 通過

↑踏切直前の電柱を通過したら加速を開始するといいだろう

通過後すぐに7ブレーキで減速し、105キロになった瞬間にブレーキ解除。羽後長野直前の踏切に差しかかったらフル加速。

## 羽後長野

15:49:15 通過

1008m

15:49:45 通過

↑そのまま加速して、130キロになったら惰性走行にする

## 鶯野

15:49:45 通過

| | |
|---|---|
| 180m | 制限75 |

895m

15:50:35 到着

↑時間と位置がピッタリ合って停車できると気持ちいいぞ

残り800mで7ブレーキ、50キロまで落ちた瞬間に5ブレーキにゆるめ、さらに15キロに落ちたらブレーキ解除し、あとは調整して停車。

## 角館

15:51:05 発車

890m

15:51:55 通過

↑95キロまで加速して、その後は惰性走行すればOKだ

## 生田

15:51:55 通過

886m

15:52:25 通過

↑すぐに110キロまで加速。あとは惰性走行しよう

## 神代

15:52:25 通過

| | |
|---|---|
| 1740m | 制限90 |
| 1380m | 警笛ボーナス |
| 1356m | セクション |
| 600m | 警笛ボーナス |
| 460m | 制限解除 |

2065m

15:53:50 通過

操作が非常にあわただしい区間だ。90制限標識が出たら7ブレーキで減速し、97キロでブレーキを解除する。セクション通過したら90キロまで再加速。速度が80キロまで落ちたら、また90キロまで再加速し、その後は惰性走行。踏切がチラッと見えたらフル加速して刺巻を通過。

## 刺巻

15:53:50 通過

| | |
|---|---|
| 815m | 警笛ボーナス |
| 500m | 警笛ボーナス |
| 200m | 制限75 |

1065m

15:54:55 到着

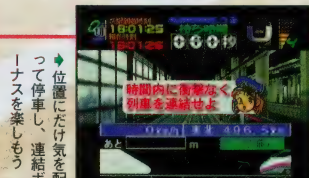
↑警笛ボーナスを取ったら、すぐにブレーキをかける準備だ

そのまま100まで加速。残り450mで5ブレーキ。50キロに落ちたら3にゆるめ、25キロで解除。残り45mで2ブレーキをかけて調整。

## 田沢湖

## やまびこ号との連結

この大曲〜盛岡間にもお楽しみボーナスゲームが用意されているぞ。盛岡停車時に、非常ブレーキや構内再加速を使わずに0mピッタリに停車できれば、やまびこ号との連結ゲームが楽しめる。持ち時間は60秒あるので、慌てないでも大丈夫。連結の際は本格的に3m手前で一旦停車して、1キロにも満たないような速度でソロソロと連結してみよう。

↑位置にだけ気を配って停車し、連結ボーナスを楽しもう

↑1キロ以下にして、できるだけ衝撃を少なくして連結しよう

# 雫石通過時の走行パターン

雫石通過パターンの方が、停車駅が1つ少ないのでカンタン。必要なマスコン操作も少なく、1度定通を取れれば連続して定通を取りやすいのだ。盛岡停車時にはお楽しみボーナスも用意されているぞ。

これが雫石通過パターンだ

実際の新幹線でも通過列車が多い

**田沢湖**

15:55:25 発車
2835m 警笛ボーナス
265m 警笛ボーナス

3861m

15:57:45

115キロに落ちたらすぐ加速する。これを3回繰り返して赤渕に向かおう

発車後は120キロまでガンガン加速。その後、115キロまで落ちたら120まで加速、115に落ちたら120まで加速の繰り返し。

**赤渕**

15:57:45 通過

863m

15:58:10 通過

すぐに130キロまで加速し、その後は惰性走行に切り替える

**春木場**

15:58:10 通過
635m 警笛ボーナス

894m

15:58:35 通過

春木場で定通を取れたならば、そのまま惰性走行を続けよう。簡単に定通獲得だ

**雫石**

15:58:35 通過

1193m

15:59:10 通過

すぐに127キロまで加速し、その後はまた惰性走行に

**小岩井**

15:59:10 通過

1150m

15:59:45 通過

通過後すぐ122キロまで加速して、そのまま惰性走行

**大釜**

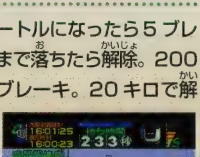
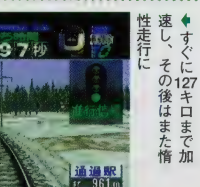
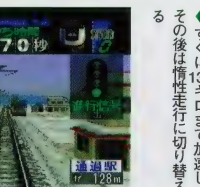
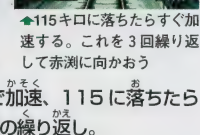
15:59:45 通過
600m セクション

1551m

16:01:25 到着

**盛岡**

残り1000メートルになったら5ブレーキ。50キロまで落ちたら解除。200メートルで2ブレーキ。20キロで解除して後は調整しよう。

セクション通過直後にある信号は無視しても大丈夫なのだ

# 雫石停車時の走行パターン

春木場通過までは、通過時と同じ走行方法で定通が取れるけど、その後はパターンがガラッと変わるぞ。春木場から雫石までは距離が短いので、雫石駅をうっかり通過しないように。

黄色の停車表示が1つ多いのが雫石停車パターンだ

**田沢湖**

14:59:25 発車
2835m 警笛ボーナス
265m 警笛ボーナス

3861m

15:01:45 通過

雫石通過時と全く同じ走行パターンで定通を目指そう

通過時と同じ走行。発車後は120キロまでガンガン加速し、115キロまで落ちたら120まで加速、115に落ちたら120まで加速の繰り返し。

**赤渕**

15:01:45 通過

863m

15:02:10 通過

ここも同じく130キロまで加速して、惰性走行に

**春木場**

15:02:10 通過
635m 警笛ボーナス

894m

15:03:00 停車

通過後すぐに7ブレーキ。40キロになったら解除。50mになったら5ブレーキ。10キロになったら一旦解除して、あとは調整して停車。

駅と駅の間が短いので、ちょっと操作があわただしい

**雫石**

**雫石**

15:03:30 発車

1193m

15:04:30 通過

出発後、すぐに103キロまで加速して、あとは惰性走行

**小岩井**

15:04:30 通過

1150m

15:05:05 通過

通過後すぐ加速開始し、大釜駅を通過するまで加速し続ける

**大釜**

15:05:05 通過
600m セクション

1551m

15:06:45 停車

**盛岡**

残り1200mで7ブレーキ。50キロで一旦解除する。残り70mになったら3ブレーキに入れ、20キロで解除してあとは調整して停車しよう。

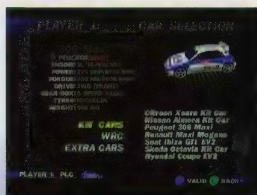
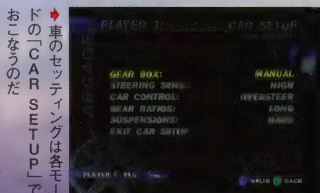
この区間は雫石通過時と操作が大きく異なるので注意

| タイトル | V-RALLY EDITION99 |
|---|---|
| 発売元 | スパイク |
| 発売日 | 9月30日 |
| 価格 | 7800円 |
| 容量 | 未定 |
| ジャンル | レース |
| プレイ人数 | 1～2人用 |
| 備考 | 振動パック対応 |

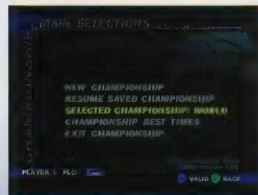
# 人気のレースゲーム『V-RALLY』の99年版がN64で新しく登場するぞ!!

PSで発売され、人気のラリーレースゲーム『V-RALLY』の最新作が『V-RALLY EDITION99』としてN64で発売されることになった。コースはなんと8カ国の全50コース、マシンも実際のラリーで使用されている有名メーカーのマシンが実名で登場しているのだ。遊べるモードは「アーケードモード」、「トレーニングモード」、「チャンピオンシップモード」の3種類。スピード感あふれる本格的ラリーゲーム登場!!

## アーケードモード

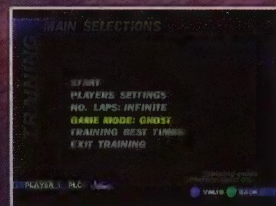
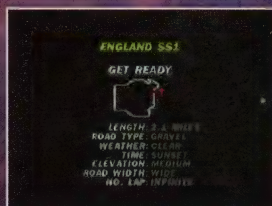
まずは最も基本となる「アーケードモード」を紹介しよう。自車を含めて4台の車でのバトルだ。気に入った車を選んで、コースレベルを選択すればスタート。最初はレベル1の4コースしか遊べないけど、無事クリアするとつぎのレベルのコースでも遊ぶことができる。コースに応じたセッティングをうまく考えていかないと、レベルが高くなるにつれて勝ち抜くのが難しくなっていくぞ。

←最初は「KIT CAR」の7車種と「WRC」の2車種からしか選べない

←車のセッティングは各モードの「CAR SETUP」でおこなうのだ

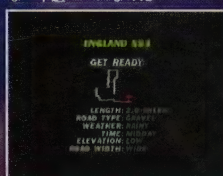
## チャンピオンシップモード

世界中の8カ国のうちいずれかの国を選択し、3コースを走って獲得した順位ポイントで総合順位を決定するのが「チャンピオンシップモード」だ。レベルは、「ワールド」と「エキスパート」の2つがある。エキスパートになると4カ国で2コースずつレースを行うことになり、さらにシビアな戦いが予想される。コースはトレーニングモードで紹介している、周回コースと一本道コースの2種類があるぞ。

←最初は「ワールド」のみ。腕をみがいて「エキスパート」に挑戦！

←1台での走行になってしまうのがちょっと残念かな

## トレーニングモード

文字通り特定のコースを何度も繰り返し練習するコース。うまく運転できない苦手なコースの練習はもちろん、セッティング具合のチェックはこのモードを存分に利用して行えばいいぞ。

←周回数やゴーストの登場などのセッティングをしてスタート

←スタートとゴールが同じ位置にあるのが周回コース

↓こちらはスタートとゴールが別な一本道コースなのだ

↑このモードで選択できるコースは全部で50コース。それぞれ特徴あるコースばかりだぞ

## ゲームに登場する主要マシンと主なコースを紹介しよう

このゲームに登場する車は実際のラリーで活躍している車ばかりだ。トヨタ、日産、三菱、スバルの日本勢はもちろん、シトロエン、フォード、ランチアなどの海外メーカーの車もバッチリ実名で登場しているのだ。最初は9種類の車しか使えないが、最終的には15種類の車が使えるようになる。

トレーニングモードで遊べるコースは8カ国の50コースとタップリ用意されているので、全コーストライするのは大変そうだ。もちろんアスファルト、ダート、雪道、山岳など国によって雰囲気の異なる多彩なコースばかりなので、量だけでなく質のほうもバッチリだぞ。

### Citroen Xsara Kit Car

### Nissan Almera Kit Car

### INDONESIA

### ENGLAND

### Ford Escort

### Mitsubishi Lancer

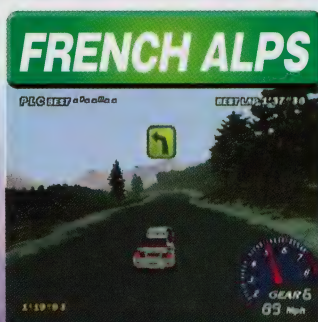
### SAFARI

### CORSICA

### Subaru Impreza

### Toyota Celica GT-Four

### FRENCH ALPS

### SWEDEN

## ゲームボーイ版『V-RALLY』も9月30日にN64版と同時発売だ!!

| タイトル | V-RALLY | 価格 | 3980円 |
|---|---|---|---|
| 発売元 | スパイク | ジャンル | レース |
| 発売日 | 9月30日 | 備考 | ゲームボーイカラー専用 |

『V-RALLY』がコンパクトになってGBC専用ソフトとして登場だ。基本のゲームコンセプトそのままにいつでもどこでも気楽にあそべるぞ。灼熱のサファリから極寒のスウェーデンまで世界10カ国の40コースは、起伏があったり障害物が待ち受けているなど変化に富んでおり、『V-RALLY』のイメージをうまく再現しているぞ。遊べる車も三菱ランサーやフォードエスコートなど実名の4車種が使えるのはうれしい。「アーケード」と「チャンピオンシップ」の2モードで遊べる。

←正面に灼熱の太陽がみえるコースだ。これは暑そうだね

←一転してこちらは極寒の雪道のコース。うっ寒そうだ

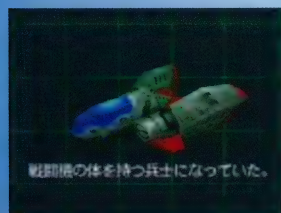
# VIEWPOINT 2064

**過去の記憶を失い、戦闘機の体になってしまった主人公。彼は謎の生命体の導きにより、記憶を呼び起こす石を求めて惑星T3へ突入する。しかし、そこは機械虫「スティールインセクト」が群がる危険な星だった。**

| タイトル | VIEWPOINT 2064 | 容量 | 128M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | サミー | ジャンル | シューティング |
| 発売日 | 11月11日 | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 7800円 | 備考 | 振動パック対応 |

## 全てのステージをクリアして過去の謎を解き明かせ!!

### 『VIEWPOINT 2064』はこんなゲームだ

このゲームは、ショット、ミサイル、ウェーブキャノンといった武器を駆使して、敵である「スティールインセクト」を倒すシューティングゲームだ。1つのステージをクリアすると次のステージが2種類にわかれており、いずれのルートを選んでもエンディングに進むことができる。選択したルートによって、それぞれに違ったストーリーを楽しめるのだ。

なぜか主人公は戦闘機の体をもつ兵士になっていた

ステージクリアすると次に進むステージを選択するのだ

### 気になる攻撃アイテムは何がある?

攻撃は通常のショット（アイテムでパワーアップ）、ロックオン可能なミサイル（アイテムで照準回数アップ）、画面内の全ての敵にダメージを与えるウェーブキャノン（エネルギーが満タンの時のみ）の3種類だ。また3種類あるオプションアイテムを取れば、敵の攻撃を防いだり、ショットの発射とともに爆弾やレーザーなどを発射できるぞ。

ロックできる敵の数はアイテムを取るとアップするので、ガンガン撃っていこう

敵に大きなダメージを与えつつ敵の攻撃ダメージを受けないのが、このウエーブキャノンだ

### ゲームはこんな感じですすんでいく

**戦闘エリア**

画面はステージ1の「LOST COLONY」。まず敵の幻影が現れ、続いて上空から敵が出現し戦闘が始まる。同じ水平にいる敵にはショットで、上から近づいてくる敵には照準を合わせてミサイルで攻撃だ。

**障害エリア**

各ステージには敵と戦闘するだけでなく、障害物を避けて進むエリアがある。ここでは「DANGER」の文字がでて、前方に壁が立ちはだかる。ここをうまく切り抜けないと先に進めないぞ。

**中ボスとの戦い**

障害をクリアして先へ進んでいくと、再び「DANGER」の文字がでて、中ボスが現れる。通常の敵よりもかなり強いので、ショットを連打して、ミサイルを何発も撃ち込んでやらないと倒せないのだ。

**ボスとの戦い**

ステージの終盤では、「WARNING」の画面が現れて、このステージの最終ボスが登場する。ステージボスはいくつかの兵器を備えており、次々と攻撃してくる。攻撃を避けながら粘り強く反撃するしかない。

ながらくお待たせって感じだけど、『エクストリームG2』が久々登場だ。発売日とかはまだ未定だけど、楽しみにしていた人にはうれしいお知らせだね。

| タイトル | エクストリームG2 | 容量 | 96M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | アクレイムジャパン | ジャンル | レース |
| 発売日 | 未定 | プレイ人数 | 1～2人 |
| 価格 | 5800円 | 備考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

# エクストリームG2

## ゲームモードを簡単に紹介しておこう

『エクストリームG2』にはたくさんのゲームモードが用意されている。大きく分けると、1人で楽しむ「シングルプレイモード」、決められたコースで順位を争ってポイントを獲得していく「XGコンテストモード」、みんなで遊ぶ「マルチプレイモード」。それにいろんな設定をする「オプションモード」などだ。モードの種類は前作と同じだが、もちろんパワーアップしているぞ。特に「マルチプレイモード」の「タンクバトル」はなかなかいけてる。前作でのバイクでの対戦と比べると、戦車になって迫力もアップした感じだ。

◆戦車を使ってあつい対戦が楽しめるタンクバトル

◆1対1のタイマンバトル。武器をゲットして攻撃しよう

## XGコンテストモードの序盤4コースを紹介しよう

### Aquanor, The Harbour

海にかこまれた感じの港のコース。最初のコースから激しいバトルが繰り広げられるぞ。

◆遠くにとどろく雷鳴もバトルの雰囲気を盛り上げてくれる

◆正面に見えるのは月か？地球か？それとも謎の惑星か？

### Lumania, Fountains

ピラミッドのような形の建物と緑や湖にかこまれたきれいな地形が同居する未来的なコースだ。

◆一見広くて明るい感じのコースだけど易しくはないぞ

◆目の前にせまる直角カーブ。ドリフトしながらクリアだ

### Thethra, G-Plains

多くをパイプで構成されたテクニカルコース。さすがに後半の2コースは難しくなっている。

◆トンネルの中は暗いので、ライトアイテムが必要になりそうだ

◆正面のオレンジ色に輝く光は太陽だろうか

### Tox City, Ventilator

遠くに高層ビル群が見える大都市近郊のコース。スピーディーな操作が要求される難コースだ。

◆スタート直後の激しい坂を登ると激しい下り坂になるのだ

◆空中を低空で飛ぶのは輸送用の船なのだろうか？

The 64DREAM 11月号は9月21日発売

# 特製シール VOL.37

「ファイアーエムブレム トラキア776」発売記念！キャラ&アイテム大集合だ

友達へのメッセージなどに使ってね

ありがた～いお札。貼ればみんなハッピーだ！

火の用心

交通安全

一陽来福

ロクヨン大好き

家内安全

悪霊退散

カセットの上面に貼ってね

スター・ウォーズ出撃！ローグ中隊

格闘伝承
～F Cup Maniax～

コントローラパックシールだよん

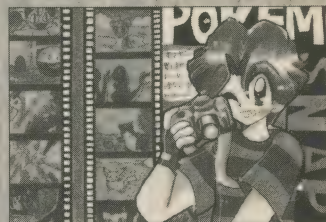
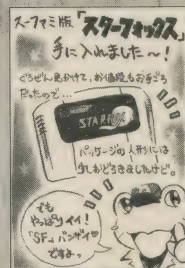
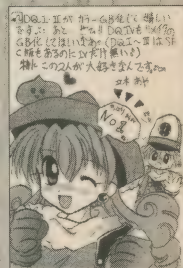
封筒どめなど、ワンポイントにいろいろ使ってみてね

1999 10 OCTOBER

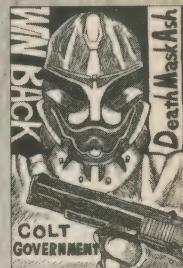
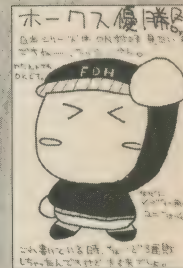
**暑い!! 今年も夏がやってきたぜ!! と思ったらこの号が出る頃には終わりやんけ。でも、最後の週末にはスペースワールドもあるし、炎天下の幕張でもしかしたら読者諸君と会えるかもしんないね。しかし結局大王は降ってこなかった……。**

# 夏は終われど希望いっぱい

**"RokuDori" Entertainment Topics!!**

それでは今月もお葉書いってみましょう。まずは新潟県のマット二等兵。「ずいぶん前に言っていた思わぬ所に64ドリーム作戦を思い出し、64ドリームを床屋の本棚にこっそりと入れたのだが、隣に座っていたおばちゃんに一部始終を見られていて、64ドリームを突き返されてしまった。以上64ドリーム拡大作戦みごとに失敗しました」。見られているぞ、見られているぞ。64ドリーム拡大作戦を妨害すべく謎の組織も動いているという噂も2件ほど寄せられている。編集部マッシーは近所の図書館に勝手に置いてきて、拡大作戦を地道に行っているぞ。「突然ですが、なぜロクドリエンタメのタイトルはあんなにでかいんですか？あれを小さくすれば、もっとたくさんハガキを掲載できるでしょう」とは神奈川県のヘブライマウンテンさん。同様のお葉書も結構いただいてます。このタイトルはなんかインパクトあるものにしたかった。ただそれだけで、でかくしました。そろそろ見出しまわりのイメチェンも考えていたので、なんかいい案があったら、イラストでも文字でも送ってちょ。「よくアニメやゲームでポケモンの名前をそのまんまで呼んでいますが、あれは自分ちのペットのネコをネコ!! という名前で呼んでいるのと同じことでは……」とは千葉県のげんるいさん。確かにトゲピーなんかは1匹しかいなそうだからいいけど、他のポケモンは結構いるもんな。でもやっぱゲームではみんなてきと一なニックネームをつけてるでしょ。マッシーなんかビバヒル青春白書のキャラの名前ついてるしね。だから、みんなそれなりに「ピカチュウ」とかって呼んでいても、心の中では「源五郎丸」とかって呼んでいるのではないか。よくRPGのヒロインに好きな女の子の名前を入れて、3年後くらいに見るとにやけてしまうことがあるよな。まーそれが若さというものだ。マッシーなんかいまだに『三国志』のオリジナル武将のネーミングに宇多田光なんてつけてるぞ。

⬆神奈川県／茂留ゆきこさん。続編出て欲しいよね

⬆北海道／柊ユイさん。これは見つけたら買い

⬆鳥取県／立木あやさん。IVリメイクは大賛成

⬆愛知県／めっきーさん。誰だかわかるかな

⬆京都府／ていえぬさん。渋いなぁ〜

⬆静岡県／大場隆平さん。大ヒットだよね

⬆福岡県／JOKERさん。ON戦はぜひ!!

**【あてさき】**
〒102-0074　東京都千代田区
九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

# ちづるのアナログチャット64 ~be myself~

## 今月の肖像画

岐阜県／横亜らい佳さん作。私の夏休みは9月中旬、沖縄に行きます。台風が来なきゃいいけど…。

## 今月のお酒 20才未満禁

きつねピルスナー

⬅宮崎県は「ひでじビールカンパニー」産の地ビール。サオヘンへ宛のお中元のおすそ分け品です

近年注目されている地ビール。味の違いがおもしろい。このビールは少々苦みが強くて後味も濃い目。一種の忘れられない味だ。

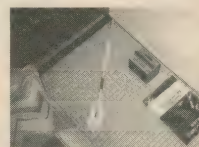
ベストマッチゲーム　スターフォックス64

## 第23回 夏と言えば怪談。ゲームに関係ないけど敢えて書く。

**本誌創刊以来、夏にはどこかのページに怪談があった。というわけで、今年は私自身の体験談を披露します。**

昔から色々な霊体験はしたが、本誌99年7月号（5月発売）の「いろんなオバケが来て困る」てな内容の編集後記を書いた頃は、マジで困っていた。それらの体験のうちの幾つかを語ろう。まずは年明け。仕事が忙しくて疲れているのに、なかなか眠れない日が続いた4日目の深夜。やっとウトウトしかけた瞬間、**真っ黒な塊が私の頭（心）の中にぐさっと飛び込んで来た**のだ。すぐさま飛び起き、キッチンへ逃げた。あの頃、イヤなものを毎夜感じて怖かったので、彼氏にいてもらったのだが、彼は霊現象は信じない人。でも私が泣きながら「寝室に何かがいるってば!!」と彼に訴えたその瞬間、冷蔵庫の内側からドッカーンとすさまじい音がした。私も彼も、確かに聞いた。

結局、精神安定剤に頼って夜を過ごすようになったが、今度は白昼にコトが起こった。その日、いつものように昼前に目を覚ました時、玄関が開く気配がした。その時点で私は動けなくなっていた。「それ」はキッチンを通り抜け、寝室のドアを開き、陽気な足どりで部屋を一周し、音もなく出て行った。怖くはなかった。その日、私は編集部で「こんな事があった」と、その話をしていたら…夜、編集部に電話が入り、**親戚が心臓発作で亡くなった**と告げられた。合点がいった。故人はとても明るい人だった。

最後にごく最近の話。うちに友人夫婦が遊びに来てお茶を飲んでいた時、友人・夫がステレオの周辺を指さし「なんかあの辺がイヤな感じがする」と言い出した。ギョッとした。というのも**以前遊びに来た別の友人も、その辺に「手が見える」と言った**から。続いて友人・妻が「これ何？」とスピーカーの横に飾ってあった黒い箱を手にとった。それは地方の露店で見つけ、何となく買い求めた、旧日本軍の勲章の箱--翌日、近所の神社に勲章を預けに行った。あれは誰の物で、どういう経路で店に出たのだろう？うちに来たのも偶然なんだろうか？以上は私の家で起きたことだが、どれも同じ「魂」ではないと断言できる。根拠はない。そう感じたから、としか言いようがない。

⬅私の寝床。最近、鬼門の方角に破魔矢を置いてます

全然話は飛ぶが、プレイステーションマガジン7/16号で、スクウェアの『聖剣伝説』取材拒否に、編集長が反論していた。で、取材拒否理由に「『個人的』な『コラム』を掲載している雑誌は『ゲーム雑誌』とは認められない」とあり、苦笑。某ゲーム誌の某ページは酒だの恋愛だのを平気で載せてるし。この件は業界の一種の怪談かも。**メーカーとマスコミが共栄共存できないなんて、これほど怖い話があるものか**と思う。

## 教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

**Q ゲーム業界では、どれくらい売れたら「ヒットした」と言えるのでしょうか？**
広島県／テレサ母さん

**ケースバイケースだろうか？**

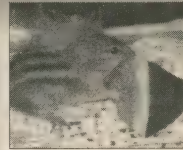
本体総出荷数の違うN64、GB、PSなどを全部考えた場合、同じ尺度で「ヒット作」かそうでないかを測るのは難しい。64ソフトと、GBソフトとでは本体を持ってる人数が圧倒的に違うから、同じく100万本売れた作品でも、機種によってその本数の意味の重さが変わってくるからな。個人的には、N64ソフトで10万本売れれば充分ヒット作と言ってもいいと思う。

## ちづる姐さんの恋愛相談コーナー

**「私には好きな人がいます。編集部のアンドレさんです。本気です」**（大阪府／R·Iさん・13才）。R·Iさんはアンドレの夢を何度も見るそう。彼が家の仕事を手伝ってくれたり、戦隊ものの何かになったり…かなりマジだね。さっそく臆面もなくアンドレに伝えると「住所が分かれば手紙も出せるけど」と喜んでたよ。ただ、残念なことにアンドレは8月から別の職場に移るのでした。編集部には時々手伝いに来てくれるけどね。R·Iさん、連絡先を求む！

⬅本名・小松原アンドゥレア。父はイタリア人で母は日本人。'77年生まれの21才だ

## 今月のすいか

日本の暑さに毎年苦しむ、韓国生まれの4才シマリス

「やっと大好物のスイカがもらえまちた!!ご主人が酔っぱらって思わず買った、大きすぎるスイカの一片（12kgもあった）に大喜び。

## おハガキ募集

コラムのテーマ、似顔絵、相談等々何でも大募集。官製ハガキ・封書・とじ込みハガキいずれもOKだ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河　忍

はみだしチャット「ちづるさんは長嶋三奈さんに似てませんか」（東京都・MIUMIUさん）。似てるかなぁ？一番よく似てると言われるのは藤田朋子さん、次いで壇ふみさん、さらに別所哲也さん。自分では『ダビスタ』製作者の薗部博之さんによく似てると思います（結局私ってどんな顔？）。

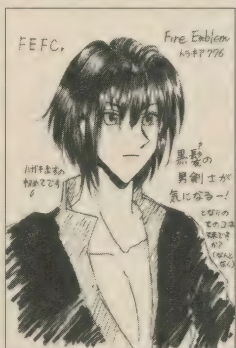
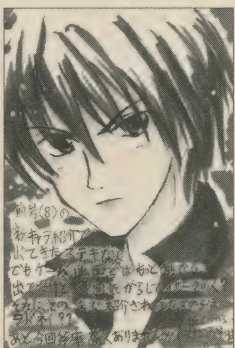
# Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

いろんなソフトの特設を作りたい。そして広めたい。そんなコーナーにしたいよぉ～。

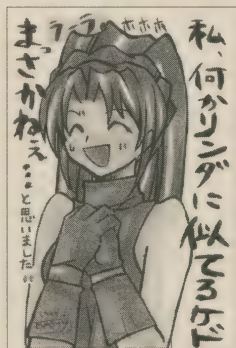
## ファイアーエムブレム ● 発売直前!! やっぱFEは死ぬほど難しいぜ!!

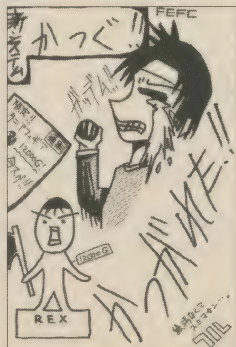
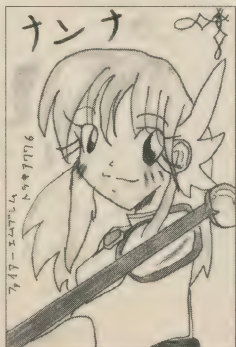
ムズ歌詞～、もとい難しい!! なんだよこれ。また最初からやり直しだよ!! つー感じの『776』。来週はみんなもその地獄を味わってもらいたいですな。でもこの難易度は痛気持ちいい、どことなくマゾヒストな感慨すら受けちゃいました。さて、来月からはみんなの攻略方法を募集します。イラストでも文字でもいいので、各章の攻略方法を教えてくださいね。それみて戦おうっと……。

⬆埼玉県／BRI-ZARD改さん。この人の名はシヴァだ

⬆東京都／Ellenさん。そしてシヴァ特集の始まり

⬆大阪府／NO.Qさん。そしてシヴァ特集の終わり

⬆北海道／みずさわじゅんさん。まだ秘密っす

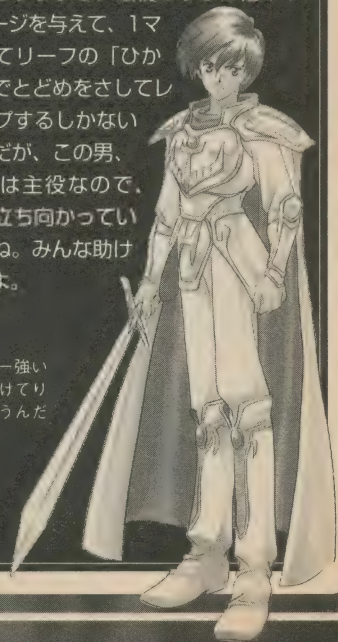
### FIRE EMBLEM トラキア776 予想大合戦

予想っつーか、もう完成版遊んでいるんだけど。とにかく序盤戦から「しまった」の連続。相変わらずイヤな所から増援が来るし、魔法使いは遠距離からガンガン撃ってくるし、エーヴェルはあんなことになっちゃうし……。とにかく辛いよ。でもこの辛さが楽しさとあいまっていく感じがエムブレムって感じですな。とにかく今回のキーワードは「捕らえる」です。どうぐ持っているヤツは捕らえて、全部ぶんどりましょう。後はがんばって外伝に行くルートを探しましょう。味方同士で会話ができる場合はとにかく話しておきましょう。民家は訪ねて、そして破壊されないようにしましょう。来月からはみんなで傷をなめ合いましょう。つーわけで来々月リニューアルでっせ。

⬆山口県／松村やゆよさん。痛いとこつきますなあ

⬆愛知県／蒼月ひかるさん。マリータとの再会は……

⬆静岡県／ティルさん。だ～か～ら～違うって

⬆埼玉県／バンさん。ナンナは活躍できるかな

### FIRE EMBLEM 今月のこの人／リーフ

「この軟弱者!!」とカイ・シデンをはたいたセイラさんを思い出します。つっても別にリーフは軟弱者じゃないんだけど。この序盤での弱さは……。思わずフィンの馬で蹴りたくなりますよぉ。最初のうちは他キャラでダメージを与えて、1マスはなれてリーフの「ひかりの剣」でとどめをさしてレベルアップするしかないっすな。だが、この男、物語的には主役なので、無謀にも立ち向かっていくんだよね。みんな助けてあげてよ。

➡なんかこー強い防具でもつけてりゃねーと思うんだけど……

# 実況GIステイブル 決戦!!第1回64ドリームダービーついに決着!!

## ついに決着!!最優秀馬は一体どの馬だ!!

先月に引き続き64ドリームダービーの決勝報告です。名前が乗っていなかった人はパスワードが入らなかったので登録しませんでした。あしからず。

### 準決勝A組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| フィン | 兵庫県／ラケシス | コロコロコミック | 東京都／のらえもん |
| ドーナッツ | 東京都／あんず | メルホール | 神奈川県／安藤岳志 |
| ダンデライオン | 静岡県／溝井将太 | ヨーロピアン | 群馬県／東城登場 |
| シマリスコンコルド | 京都府／清水隆史 | クライボニー | 東京都／遠藤うきつ |
| ヨシノブ | 神奈川県／ロック | マックスビューティ | 大阪府／ナナ |
| ロックザプラネット | 東京都／日暮泰弘 | ジェフマント | 神奈川県／安藤岳志 |
| スコール | 広島県／杉原未来 | デンリュウ | 東京都／ほけちん |
| セルフィ | 東京都／藤原光信 | | |

結果

| 順位 | 馬名 |
|---|---|
| 1位 | フィン |
| 2位 | ヨーロピアン |
| 3位 | クライボニー |
| 4位 | マックスビューティ |
| 5位 | ドーナッツ |

やっぱフィンはFEのゲーム同様強いです。2着ヨーロピアンとは2馬身差で駆け抜けていったぞ。

### 準決勝B組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| アーバンライナー | 愛知県／浜田陽一 | マキシムスマイル | 神奈川県／藤澤貴史 |
| ローソン | 佐賀県／内田篤志 | キャノンボール | 神奈川県／東出ハウス |
| パヴァー | 兵庫県／梅西亮平 | ミュウツー | 東京都／ほけちん |
| エスケープ | 神奈川県／しずお | オグリブライアン | 東京都／達夫 |
| シンクースロープ | 大分県／佐藤龍一郎 | シラトリザワレイコ | 東京都／北海みちる |
| ドリームパンダ | 東京都／上野ぱんだ | スピードスター | 愛知県／定岡誠 |
| スーパーサバー | 東京都／どむお | ジューンブライド | 東京都／64編集部 |
| トラックスラー | 神奈川県／安藤岳志 | | |

結果

| 順位 | 馬名 |
|---|---|
| 1位 | アーバンライナー |
| 2位 | ミュウツー |
| 3位 | ローソン |
| 4位 | エスケープ |
| 5位 | ドリームパンダ |

これまた強いアーバンライナー。末足爆発で、最後の直線をぶっちぎっていきました。

### 決勝(上位10頭+準決勝選択セレクト8頭)

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| アーバンライナー | 愛知県／浜田陽一 | マックスビューティ | 大阪府／ナナ |
| ローソン | 佐賀県／内田篤志 | オグリブライアン | 東京都／達夫 |
| エスケープ | 神奈川県／しずお | シラトリザワレイコ | 東京都／北海みちる |
| ドリームパンダ | 東京都／上野ぱんだ | スピードスター | 愛知県／定岡誠 |
| ミュウツー | 東京都／ほけちん | パヴァー | 兵庫県／梅西亮平 |
| フィン | 兵庫県／ラケシス | ダンデライオン | 静岡県／溝井将太 |
| ドーナッツ | 東京都／あんず | シマリスコンコルド | 京都府／清水隆史 |
| ヨーロピアン | 群馬県／東城登場 | ヨシノブ | 神奈川県／ロック |
| クライボニー | 東京都／遠藤うきつ | ロックザプラネット | 東京都／日暮泰弘 |

結果

| 順位 | 馬名 |
|---|---|
| 1位 | ミュウツー |
| 2位 | アーバンライナー |
| 3位 | エスケープ |
| 4位 | フィン |
| 5位 | ドリームパンダ |

というわけで決勝はミュウツーがリベンジの走りを見せてアーバンライナーをちぎったのでした。なかなか見応えのある決勝レースだったぞ。

### 優勝商品はコレだ!!

最後の最後でアーバンライナーをちぎったミュウツー。CPUで騎手が自動的に決められるのだが、最後の鞍上が岡部から四位に変わったのがアーバンライナーの敗因だろうか？優勝したミュウツーの馬主、東京都のほけちんさんには、あの伝説の名馬マヤノトップガンの今年6月に北海道で撮影された生写真と、決勝戦の馬のデータがはいったコントローラパックを進呈します。おめでとうございます。またこういう企画をやりたいと思っていますので、その時は参加してくださいね。

●●●

# ゼル夫くん

## ゼルダの伝説外伝(仮)がスペースワールドで遊べるらしいぞ!!

### そこで「外伝」の内容を大予想大会だ!!

外伝だってさ。今月の巻頭ページにもう写真が出ています。んでスペースワールドで触れるらしいですぞ。これはいかなきゃダメでしょう。つーわけで、どんなゲームになるのか大予想で〜す。まず主人公、これはリンクに決定。しかも子供リンク。で、ルト姫と一緒に学校に通う学園ものってのはどうでしょう。体育のせんせ〜がガノンドルフだったりしてね。もしくは、子供リンクが悪のフォースに導かれて大人になるとダースベイ……になるわけないでしょうな。みんなも予想をハガキにかいて、どしどし送ってくださいね。まだまだやりまっせ。しかも「ゼル夫くん外伝」に変更決定。

⬆千葉県／森川真湖。さん。今回はこの2ショット特集

⬆徳島県／バッツのとりこさん。青と緑って感じ

⬆岐阜県／横亜らい佳さん。ぬめとしないかな

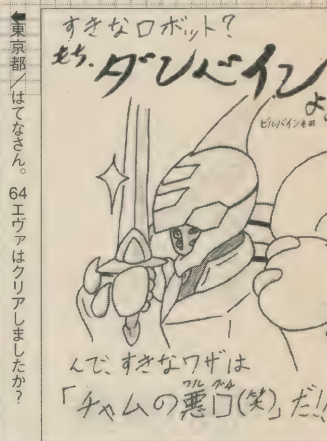
# 帰ってきた!! スパロボ研究所

## 今月は特集ページもロボット大特集なので見るべし

### 帰ってきましたというかやっと発表

**所長のもちおに聞いたのだ**

**編集部（以下、編）**：おいこら、また帰ってきたんだってな。
**もちお（以下、もち）**：うっす。
**編**：で「スパロボ64」ってどんな感じなんだ。
**もち**：いつもの「スパロボ」っていやそんな感じなんだすけど。
**編**：何が新しいんだ。
**もち**：合体攻撃とかパートナー修正ができるだすよ。これでいつでもラブラブ天驚拳がだせるだすよ。
**編**：来月号からはどうするんでい。
**もち**：とりあえず目からゲッター線が出せるようにがんばってみるだす。後は特集をみる出す。ハガキも募集するだす。

⬅東京都／はてなさん。64エヴァはクリアしましたか？

⬅岡山県／黒子走りさん。『スパロボ64』にも登場する

# etc...

## その他こんなおハガキきています!!

なかなかページどりがうまくとれなくて申し訳ないが、他の特設希望ハガキもガンときているのです。来月じゃなくって来々月にどんとのせるので勘弁してください。それにしてもようやく、今度のニンテンドウスペースワールドで待望のゲームがどんどんと出てきますな。今現在の情報では、ほとんどのソフトがプレイヤブル、つまり遊べることになりそうなんですわ。『MOTHER3』も『スーマリRPG2』もカセットになるみたいだし、この年末にかけての64はにぎやかになりそうですな。もち『カービィ64（仮）』や『ドンキー64（仮）』も体験できるみたいなので、行くっきゃないね。

⬆東京都／きさらぎ浅葱さん。『金・銀』も

⬆神奈川県／ひろこみのさん。これも出る

## F.Cへのおハガキは…

特設希望ソフトへの応援ハガキを募集します。ハガキが増えれば特設オン!! みんなで楽しいページを作っていきましょう。宛先はこちら。

⬅三重県／ミツルトさん。オウガもハガキ多し

**宛先** 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
**64ドリーム**
**「ゲームソフトファンクラブ2」係**

DREAM DRUNKER
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE
THE SUMMER VACATION

夏だっ！

海だっ！

遭難だーっ!!

ザッパーーン

クソッ‥‥何でせっかくの夏休みに遭難せねばならんのだ‥‥‥

ヘイホーー！オマエが海で遊びたいとか言うから、こんな事に――――‥‥
HEIHO―

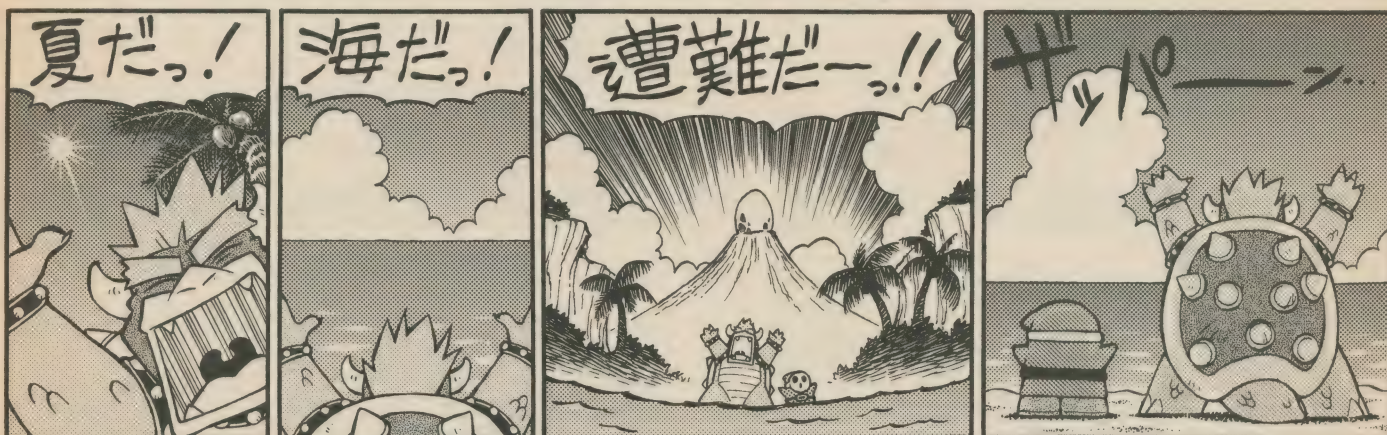
ん？

リッ‥‥リンク‥‥！？

どうしたんだ、オマエ‥‥‥こんな所で！
ん‥‥

アレ‥‥？クッパのオジサン‥‥

ここは‥‥
なんだオマエも遭難か‥‥

いやぁ、イカダで海を渡ってる途中で嵐にあっちゃって‥‥‥
普通、イカダで海渡るか？

Dream Drunker Dash

今月は中植の好きなように描かせてもらってます(笑)。しかもDD初の前・後編モノです。結局いつものメンバーで遭難してしまったクッパ達はどうなるかお楽しみに! それと今月はマリオとピーチの2ショットイラストがたくさん届きました! (アリガト～) この2人は来月登場しますヨ(中植)

⬆北海道/ぺちょんさん

⬇埼玉県/にわとり好きさん

⬆埼玉県/Dr.Ryoさん

⬇千葉県/げんるいさん

⬆大阪府/夢現さん

⬇山形県/まめっちさん

⬆兵庫県/久さん

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係

●お待たせ!! 人気に応えて来月はDDぶち抜き5Pスペシャル決定!! DDD宛のお葉書もお待ちしてます。ファンレターはDDD-FL係まで

## あのヌルゲームがあの雑誌では殿堂入りで大王もため息

最近全然ヌルくない。何マジメにやってんねん。というお叱りのメールをもらいました。そりゃポイントカードもたまるわなっつーことで今回は飛ばし屋ジョーも真っ青な飛びっぷり。

## ゲーム雑誌編集者はゲームができるのか?

ゲームができるからゲーム雑誌編集者なのか。その本に関わってしまいゲームに携わる編集者なのか。

RESEARCH

### できなければヌルなのか

ゲーム雑誌編集者といっても、元は全然関係のない雑誌を経てゲーム雑誌にたどり着いた人もいれば、最初っからゲーム雑誌一本という人もいる。64ドリーム編集部では圧倒的に後者が多いのだが、イコールゲームがメチャできるというわけでもない。というか、あらゆるジャンルに精通することは不可能とも言える。格ゲーは全くやらない者もいれば、ギャルゲーには手を着けない者もいる。そりゃそうですよ。不特定多数の人物が集まって、それをグループと呼ぶのなら、それぞれには役割があるはずだ。いかりや担当の人、加藤担当の人、高木担当の人。ジャンボマックス担当の人それぞれだ。64ドリームという小さなコミュニティでもそれは同じ。格ゲーがくれば、アンドレや深水がいて、SLGならエンドーがいて、ギャルゲーならもちおがいる。それぞれが足りない所を補えば荻野目洋子も再デビューし、ちまたにカイヤが出没する。だが、そんな中でも誰もが体験したことのないゲームが表れた時、その役割は意味をなさなくなる。お話ゲームと言われて、「ハイ、それ俺得意」といいきれないし、「となりの山田くん」を見てやっぱ監督は日本の名匠だよとは言い切れない。毎週のようにゲームを得点評価しているが、それはどこで線をひいて評価しているのかは不明だ。「僕はギャルゲー大好きブヒッ好きなんだけど女の子の好みが違うので2点」とはできないはず。でもどこかに共通点はある。それを見いだして紹介できればゲーム雑誌編集者もゲーム大好きブヒッ好きということになれるのではないか。

### できて当然、和イスキー

和イスキーとかエンターネットとかほんと日本人てダジャレというか語呂合わせ好きだよね。かくいう俺も類語好き。語感が似てればそれはアリだと思っている。まーレンタルビデオ屋のAVのコーナーに行けば、そんな類語タイトルが並んでいるので、それだけでモロキューって感じだ。それはさておき、ゲーム雑誌編集者たるものゲームができなくて何事なのか? 25章まであるのに5章で全滅なんていいのか? それは俺。16ステージあるのに3ステージしか画面紹介しなくていいのか? それも俺。だ〜って難しいんだもの。そりゃ、もう14回くらいやり直せばそこまで行けるけど、土曜日は家で筋肉番付見たいし、お父さんの為のワイドショー講座だって見たい。無理ですよお嬢さんとローラだって言っていた。でも、でもそれでも進まないといけないってこともわかってる。もし彼女が落とし穴に落ちたら、それを引き上げる前に一緒に落ちなかったことを後悔するような男になりたい。ビッグマックセット1つって言ったのに、おねーさんが2つを用意しているのを、訂正せずに黙っているような男にはなりたくない。そう思ってゲーム雑誌編集者になったのではないのか? そんな悩みをシーマンにでも相談すればいいのだろうか。DCとかいてあったらディバインクルセーダーズと読み、赤いものをみたら通常の3倍と思え。そうすれば読者の気持ちになった誌面作りができるはずだ。もし編集者を目指す若人がいるのなら、これだけは言っておく。ゲーム雑誌編集者には空を見上げる機会はない。

### 結論 CONCLUSION

結論というかなんというか。ゲーム雑誌を作るとことは、意外にも大変であり、意外にもフレンドリーであるということだ。これは64ドリーム編集部に限って言わせてもらうが、ここに不穏な空気はないが、食い気もへったくれもない。仕事として割り切れるかというとそうでもなく、生活の延長線にゲームがない限りつきあいきれないってことだ。そしてそこに雑誌が生まれる。

**64ドリームは毎月なんやかんやで2週間くらいで作ってます。**

【あて先】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ヌルゲーリサーチ200X」係

Ogre Battle 64
オウガバトル
Person of Lordly Caliber
10
64DREAM
SPECIAL
OCT.1999
タイトル
オウガバトル64
Person of Lordly Caliber
発売元
任天堂(開発元:クエスト)
発売日
発売中
価格
7800円
容量
320M
ジャンル
シミュレーションRPG
プレイ人数
1人用
備考
バックアップカートリッジ

# データ攻略&マップ攻略

先月号までで第1章の攻略が終了した『オウガ64』。今月は第2章のマップ攻略と、クラスチェンジなどに必要なデータ攻略をしていこう。第2章も中盤にさしかかると、より強いクラスにチェンジすることができるようになってくる。が、ショップで売っていないアイテムが必要な、ドラグーン、ブラックナイト、プリンセス、リッチ、ヴァンパイアは、第3章以降にチェンジできるようになるのだ。

## 全キャラクター攻撃内容&クラスチェンジ条件

クラスチェンジに必要な、レベルや装備品などのデータを全て紹介しよう。ゲーム中では数値で表示されることはないALI値は、あくまでも参考として考えて欲しい。また、攻撃内容の項目にある「魔法R1 or R2」とは、装備品によって効果が変わる魔法のことで、R1よりもR2の方が高いランクの魔法だ。

### ◎人間クラス

**ソルジャー**（初期クラス／S／草原／称号：×）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 突く×1 | 突く×1 | 突く×1 |

| 初期装備 | ショートスピア | ハーフアーマー | ― | ― |
|---|---|---|---|---|

**アマゾネス**（基本クラス(女)／S／森林／称号：×）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 矢を射る×1 | 矢を射る×1 | 矢を射る×2 |

| 初期装備 | ショートボウ | レザーアーマー | ― | バンダナ |
|---|---|---|---|---|

**バーサーカー**（ノービスクラス(男)／S／草原／称号：○）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 叩きつける×2 | 叩きつける×1 | 叩きつける×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 6 | 72 | 67 | 0～60 |

| 装備条件 | フランシスカ | レザーアーマー | ― | アイアンヘルム |
|---|---|---|---|---|

**ファランクス**（ノービスクラス(男)／S／草原／称号：○）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 突き刺す×2 | 突き刺す×1 | 突き刺す×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 7 | 76 | 70 | 20～80 |

| 装備条件 | スレンダースピア | プレートメイル | ラージシールド | アイアンヘルム |
|---|---|---|---|---|

**ファイター**（基本クラス(男)／S／草原／称号：×）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×2 | 斬りつける×1 | 斬りつける×1 |

| 初期装備 | ショートソード | チェインメイル | ラウンドシールド | アイアンヘルム |
|---|---|---|---|---|

**ナイト**（ノービスクラス(男)／S／草原／称号：○）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×2 | 斬りつける×1 | 斬りつける×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 6 | 72 | 67 | 40～100 |

| 装備条件 | バルダーソード | プレートアーマー | カイトシールド | アーメット |
|---|---|---|---|---|

**フェンサー**（ノービスクラス(男)／S／草原／称号：○）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×2 | 斬りつける×1 | 斬りつける×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 6 | 72 | 62 | 30～100 |

| 装備条件 | バスターソード | クロスアーマー | ― | ジンハット |
|---|---|---|---|---|

**ビーストテイマー**（ノービスクラス(男)／S／山岳／称号：○）

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ムチ打つ×2 | ムチ打つ×2 | ムチ打つ×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 6 | 72 | 67 | 0～60 |

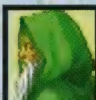
| 装備条件 | レザーウィップ | レザーアーマー | ― | ― |
|---|---|---|---|---|

### ドールマスター

ノービスクラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| けしかける×2 | けしかける×2 | けしかける×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | 60 | 66 | 65 | 20～80 |

| 装備条件 | マリオネット | ローブ | アミュレット | バンダナ |
|---|---|---|---|---|

### ウィザード

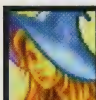
ノービスクラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 魔法R1×1 | 魔法R1×1 | 魔法R1×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 6 | 57 | 63 | 0～60 |

| 装備条件 | シブレの杖 | ローブ | 属性魔導書 | アミュレット |
|---|---|---|---|---|

### ドラゴンテイマー

ノービスクラス(女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 突く×2 | 突く×1 | 突く×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 72 | 57 | 69 | 30～90 |

| 装備条件 | レイピア | チェインメイル | — | ボーンヘルム |
|---|---|---|---|---|

### ウィッチ

ノービスクラス(女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 補助魔法×1 | 補助魔法×1 | 補助魔法×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 7 | 65 | 68 | 72 | 0～60 |

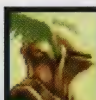
| 装備条件 | シブレの杖 | 魔導士の服 | 属性魔導書 | とんがり帽子 |
|---|---|---|---|---|

### クレリック

ノービスクラス(女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ヒーリング×1 | ヒーリング×1 | ヒーリング×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 5 | 59 | 62 | 45～100 |

| 装備条件 | ライトメイス | 法衣 | — | ロザリオ |
|---|---|---|---|---|

### ドラグーン

マスタークラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×3 | 斬りつける×2 | 斬りつける×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 17 | 127 | 111 | 95 | なし |

| 装備条件 | 黒竜の大剣 | ドラゴンアーマー | — | ドラゴンヘルム |
|---|---|---|---|---|

### ソードマスター

マスタークラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×3 | 斬りつける×2 | ソニックブーム×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 17 | 127 | 117 | 40～100 |

| 装備条件 | クレイモア | クロスアーマー | — | ハチガネ |
|---|---|---|---|---|

### ニンジャ

ノービスクラス(男) / S / 森林 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 切り裂く×2 | 切り裂く×1 | 切り裂く×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 5 | 52 | 59 | 0～60 |

| 装備条件 | アイアンクロー | ニンジャガーブ | — | ハチガネ |
|---|---|---|---|---|

### アーチャー

ノービスクラス(女) / S / 森林 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 矢を射る×1 | 矢を射る×2 | 矢を射る×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 6 | 72 | 69 | 20～80 |

| 装備条件 | グレートボウ | レザーアーマー | — | レザーハット |
|---|---|---|---|---|

### ヴァルキリー

ノービスクラス(女) / S / 雪原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| なぎ払う×2 | なぎ払う×1 | ライトニング×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | 必要INT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 72 | 57 | 62 | 40～100 |

| 装備条件 | スレンダースピア | ブレストプレート | ラウンドシールド | 羽飾り |
|---|---|---|---|---|

### ソーサレス

ノービスクラス(女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 魔法R1×1 | 魔法R1×1 | 魔法R1×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 6 | 62 | 65 | 0～60 |

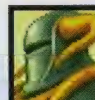
| 装備条件 | シブレの杖 | 魔導士の服 | 属性魔導書 | アミュレット |
|---|---|---|---|---|

### パラディン

マスタークラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×3 | 斬りつける×2 | 魔法R1×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 15 | 117 | 103 | 89 | 60～100 |

| 装備条件 | ブレシッドソード | バルダーアーマー | カイトシールド | バルダーヘルム |
|---|---|---|---|---|

### ブラックナイト

マスタークラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| なぎ払う×2 | なぎ払う×2 | 魔法R1×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 15 | 117 | 112 | 0～40 |

| 装備条件 | サタンブローバー | バルダーアーマー | バリアントマント | アーメット |
|---|---|---|---|---|

### カタクラフト

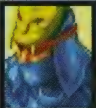
マスタークラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 突き刺す×2 | 突き刺す×2 | 突き刺す×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 19 | 124 | 130 | 30～80 |

| 装備条件 | バルダースピア | ヘビーアーマー | タワーシールド | アーメット |
|---|---|---|---|---|

### ビーストマスター

マスタークラス(男) / S / 山岳 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ムチ打つ×2 | ムチ打つ×2 | ムチ打つ×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 15 | 117 | 103 | 0～45 |

| 装備条件 | ラプチャーローズ | ハードレザー | — | — |
|---|---|---|---|---|

### エンチャンター

マスタークラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| けしかける×3 | けしかける×2 | けしかける×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 17 | 110 | 106 | 115 | 25～75 |

| 装備条件 | フール | 魔術師のローブ | アミュレット | バンダナ |
|---|---|---|---|---|

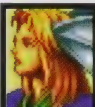
### ニンジャマスター

マスタークラス(男) / S / 森林 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 切り裂く×3 | 切り裂く×2 | 忍術×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 15 | 94 | 112 | 99 | 0～40 |

| 装備条件 | バルダークロー | ニンジャガーブ | — | ハンニャマスク |
|---|---|---|---|---|

### ゴエティック

マスタークラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 魔法R1×1 | 魔法R1×2 | 魔法R2×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 17 | 123 | 107 | 0～40 |

| 装備条件 | アークワンド | 魔術師のローブ | 属性魔導書 | アミュレット |
|---|---|---|---|---|

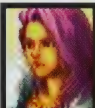
### ディアナ

マスタークラス(女) / S / 森林 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 矢を射る×1 | 矢を射る×2 | 矢を射る×3 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 17 | 116 | 124 | 20～70 |

| 装備条件 | イディバル | ハードレザー | — | 羽飾り |
|---|---|---|---|---|

### ドラゴンマスター

マスタークラス(女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 突く×2 | 突く×2 | 突く×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 17 | 127 | 112 | 113 | 50～90 |

| 装備条件 | エストック | スケイルアーマー | — | 羽飾り |
|---|---|---|---|---|

### フレイア

マスタークラス(女) / S / 雪原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| なぎ払う×2 | なぎ払う×2 | 魔法R2×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | 必要INT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 17 | 116 | 101 | 106 | 60～100 |

| 装備条件 | サンダースピア | バルダーメイル | バックラー | アーメット |
|---|---|---|---|---|

### セイレーン

マスタークラス(女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 魔法R1×1 | 魔法R1×2 | 魔法R2×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 19 | 125 | 128 | 0～45 |

| 装備条件 | アークワンド | ミンクのコート | 属性魔導書 | アミュレット |
|---|---|---|---|---|

### プリースト

マスタークラス(女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ヒーリングプラス×1 | ヒーリングプラス×1 | ヒーリングプラス×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要INT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 15 | 109 | 112 | 65～100 |

| 装備条件 | バルダーメイス | 賢者の衣 | — | ロザリオ |
|---|---|---|---|---|

### プリンセス

特殊クラス(女) / S / 草原 / 称号：◎

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 魔法R1×1 | 魔法R1×2 | 魔法R2×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | ALI条件 |
|---|---|---|
| | — | 70～100 |

| 装備条件 | バトルファン | 純白のドレス | 属性魔導書 | ドリームクラウン |
|---|---|---|---|---|

### センチュリオン(♂)

特殊クラス(男) / S / 草原 / 称号：◎

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×2 | 斬りつける×1 | 斬りつける×1 |

パラメータ条件 (3章よりクラスチェンジ可能、指揮経験値＝100必要)

| 必要レベル | 必要VIT | 必要INT | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| — | 52 | 62 | 52 | 54 | — |

| 装備条件 | バルダーソード | プレートアーマー | カイトシールド | アーメット |
|---|---|---|---|---|

### センチュリオン(♀)

特殊クラス(女) / S / 草原 / 称号：◎

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 斬りつける×2 | 斬りつける×1 | 斬りつける×1 |

パラメータ条件 (3章よりクラスチェンジ可能、指揮経験値＝100必要)

| 必要レベル | 必要VIT | 必要INT | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| — | 50 | 68 | 55 | 52 | — |

| 装備条件 | バルダーソード | プレートアーマー | バックラー | バルダーヘルム |
|---|---|---|---|---|

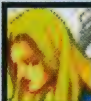
## ◎転生クラス

### ヴァンパイア

転生クラス(男) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ライフフォース×2 | ライフフォース×2 | ライフフォース×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | 必要AGI | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | — | 52 | 63 | 54 | 0～50 |

| 装備条件 | — | 伯爵の衣 | — | ブラッドスペル |
|---|---|---|---|---|

### エンジェルナイト

転生クラス(女) / S / 飛行 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 突き刺す×2 | バニッシュ×1 | バニッシュ×2 |

パラメータ条件（攻略終了時に条件を満たした戦闘不能状態のキャラがランダムで転生）

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | - | 60 | 61 | 57 | 50～100 |

| 装備条件 | ライトニードル | プレートメイル | カイトシールド | — |
|---|---|---|---|---|

（アイテムを所持していることが転生条件となる）

### ゾンビ

転生クラス(男女) / S / 湿地 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | 噛み付く×1 |

パラメータ条件：なし（攻略終了時に戦闘不能状態のキャラが30%の確率で転生）

| 装備条件 | — | ぼろぼろの服 | — | — |
|---|---|---|---|---|

### リッチ

転生クラス(男女) / S / 草原 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 魔法R2×2 | 魔法R2×2 | 魔法R2×3 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | — | 24 | 51 | 0～30 |

| 装備条件 | ケーリュケイオン | 黒の魔導衣 | 暗黒魔導書 | 死者の指輪 |
|---|---|---|---|---|

### セラフィム

転生クラス(女) / S / 飛行 / 称号：○

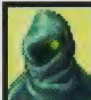
| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 突き刺す×2 | バニッシュ×2 | ジハド×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 17 | 108 | 125 | 137 | 75～100 |

| 装備条件 | ライトニードル | バルダーメイル | カイトシールド | — |
|---|---|---|---|---|

### スケルトン

転生クラス(不定) / S / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 叩きつける×2 | 叩きつける×1 | 叩きつける×1 |

パラメータ条件：なし（ゾンビが炎属性の攻撃を受けるとランダムで転生）

| 装備条件 | ハルトハンマー | ぼろぼろの布 | — | — |
|---|---|---|---|---|

### ゴースト

転生クラス(不定) / S / 飛行 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ナイトメア×1 | ナイトメア×1 | ナイトメア×2 |

パラメータ条件：なし（スケルトンが風+炎属性の攻撃を受けるとランダムで転生）

| 装備条件 | — | ぼろぼろの布 | — | — |
|---|---|---|---|---|

## ◎人形系クラス

### ゴーレム

人形クラス(怪物) / L / 山岳 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ぶん殴る×3 | ぶん殴る×2 | ぶん殴る×1 |

### ストーンゴーレム

人形クラス(怪物) / L / 山岳 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ぶん殴る×3 | ぶん殴る×2 | ぶん殴る×1 |

パラメータ条件：条件を満たしたゴーレムが石化効果の攻撃を受けると変容する

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 9 | 104 | 129 | — |

### バルダーゴーレム

人形クラス(怪物) / L / 山岳 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ぶん殴る×3 | ぶん殴る×2 | ぶん殴る×1 |

パラメータ条件：条件を満たしたゴーレムが風+炎属性の攻撃を受けると変容する

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要INT | 必要VIT | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|
| | 9 | 144 | 185 | — |

## ◎亜人間クラス

### ホークマン

亜人間クラス(男) / S / 飛行 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 叩きつける×2 | 叩きつける×1 | 叩きつける×1 |

| 装備条件 | ハルトハンマー | レザーアーマー | — | バンダナ |
|---|---|---|---|---|

### レイヴン

亜人間クラス(男) / S / 飛行 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 叩きつける×2 | 叩きつける×1 | サンダーアロー×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 11 | 99 | 93 | 77 | 0～60 |

| 装備条件 | バルダーアックス | ハードレザー | — | アーメット |
|---|---|---|---|---|

### フェアリー

亜人間クラス(女) / S / 飛行 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| なげキッスF×2 | なげキッスF×1 | マジックミサイル×2 |

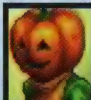
| 装備条件 | — | 小さな服 | — | — |
|---|---|---|---|---|

### バルタン

亜人間クラス(男) / S / 飛行 / 称号：○

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 叩きつける×2 | 叩きつける×1 | ウィンドショット×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 12 | 103 | 97 | 80 | 40～100 |

| 装備条件 | バルダークラブ | ハードレザー | — | ハチガネ |
|---|---|---|---|---|

### パンプキンヘッド

亜人間クラス(男) / S / 森林 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ドラッグイーター×2 | ドラッグイーター×1 | かぼちゃうぉーず×1 |

| 装備条件 | — | 布の服 | — | ガラスのカボチャ |
|---|---|---|---|---|

### グレムリン

亜人間クラス(男) / S / 飛行 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| なげキッスG×1 | なげキッスG×1 | アビス×2 |

| 装備条件 | — | — | — | — |
|---|---|---|---|---|

## ◎竜族クラス

竜族クラス及び魔獣クラスは、通常と違うクラスチェンジ方法をとる。パラメータ条件を満たしていると、戦闘終了時に自然とクラスチェンジする。また、Lサイズなので装備品を必要としない。

### ドラゴンパピー

竜族クラス(怪物) / L / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | 噛み付く×1 |

### サンダードラゴン

竜族クラス(怪物) / L / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | サンダーブレス×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 61 | 81 | 20～80 | 風 |

### ケツアルコアトル

竜族クラス(怪物) / L / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| サンダーブレス×2 | サンダーブレス×2 | エアイルミネント×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 93 | 121 | 25～75 | 風 |

### レッドドラゴン

竜族クラス(怪物) / L / 山岳 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | ファイアーブレス×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要AGI | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 108 | 61 | 20～80 | 炎 |

### フレアブラス

竜族クラス(怪物) / L / 山岳 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ファイアーブレス×2 | ファイアーブレス×2 | クリムゾンノート×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要AGI | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 156 | 93 | 25～75 | 炎 |

### アースドラゴン

竜族クラス(怪物) / L / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | アッシドブレス×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要VIT | 必要MEN | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 109 | 98 | 20～80 | 大地 |

### ザッハーク

竜族クラス(怪物) / L / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| アッシドブレス×2 | アッシドブレス×2 | アースクエイク×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要VIT | 必要MEN | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 157 | 130 | 25～75 | 大地 |

### ブルードラゴン

竜族クラス(怪物) / L / 湿地 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | コールドブレス×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 98 | 81 | 20～80 | 水 |

### ヒドラ

竜族クラス(怪物) / L / 湿地 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| コールドブレス×2 | コールドブレス×1 | クリアディザスタ×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要MEN | 必要DEX | ALI条件 | エレメント |
|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | 138 | 121 | 25～75 | 水 |

### プラチナドラゴン

竜族クラス(怪物) / L / 雪原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | サイクリドブレス×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要VIT | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 114 | 73 | 101 | 65～100 |

### バハムート

竜族クラス(怪物) / L / 雪原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| サイクリドブレス×2 | サイクリドブレス×2 | ディバイナリレイ×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要VIT | 必要INT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 162 | 105 | 133 | 75～100 |

### ブラックドラゴン

竜族クラス(怪物) / L / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | ロトンブレス×1 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要INT | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 112 | 73 | 84 | 0～35 |

### ティアマット

竜族クラス(怪物) / L / 草原 / 称号：×

| 前衛 | 中衛 | 後衛 |
|---|---|---|
| ロトンブレス×2 | ロトンブレス×2 | イービルデッド×2 |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要INT | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 160 | 105 | 124 | 0～25 |

## ◎魔獣クラス

| クラス | 前衛 | 中衛 | 後衛 | 種別 | サイズ | 移動 | 称号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ワイアーム | 噛み付く×2 | 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | 魔獣クラス(怪物) | L | 飛行 | 称号：× |
| ワイバーン | 噛み付く×2 | 噛み付く×2 | ファイアーブレス×2 | 魔獣クラス(怪物) | L | 飛行 | 称号：× |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 13 | 140 | 124 | 102 | 10~70 |

| クラス | 前衛 | 中衛 | 後衛 | 種別 | サイズ | 移動 | 称号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グリフォン | 引っかく×2 | 引っかく×1 | ウィンドショット×2 | 魔獣クラス(怪物) | L | 飛行 | 称号：× |
| オピニンクス | 引っかく×2 | 引っかく×1 | ウィンドストーム×2 | 魔獣クラス(怪物) | L | 飛行 | 称号：× |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要MEN | 必要AGI | 必要DEX | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 12 | 105 | 127 | 91 | 30~90 |

| クラス | 前衛 | 中衛 | 後衛 | 種別 | サイズ | 移動 | 称号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘルハウンド | 噛み付く×3 | 噛み付く×2 | 噛み付く×1 | 魔獣クラス(怪物) | L | 山岳 | 称号：× |
| ケルベロス | 噛み付く×3 | 噛み付く×2 | メズマライズ×2 | 魔獣クラス(怪物) | L | 山岳 | 称号：× |

| パラメータ条件 | 必要レベル | 必要STR | 必要VIT | 必要MEN | ALI条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 12 | 139 | 138 | 90 | 0~60 |

| クラス | 前衛 | 中衛 | 後衛 | 種別 | サイズ | 移動 | 称号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コカトリス | 突っつく×2 | 突っつく×1 | ペトロブレス×2 | 魔獣クラス(怪物) | L | 飛行 | 称号：× |
| スフィンクス | 引っかく×2 | 特殊魔法×1 | 特殊魔法×2 | 魔獣クラス(怪物) | L | 飛行 | 称号：× |

# 第2章マップ攻略の前に第1章チェックリスト

## ●仲間 CHECK LIST

### トロア・タイトン

「進むべき道」のミッション中に、交易の地エルゴレアを解放すると仲間になることを志願する。

### カトレーダ・ピラル

「旅立ち」のミッション中に、農産の地ケーズを解放するとカトレーダが仲間になることを志願する。

### アスナベル・ピラル

「旅立ち」のミッション中に、カトレーダに会っていれば（仲間にしなくてもよい）クリア後に仲間へ志願する。

## ●アイテム CHECK LIST

### アンサタクロス

「問いかける者」クリア後、カリュアを訪れ、困っている女性を助ける。そして農産の地デムビドロに訪れると、そのお礼にもらえる。

このあとゴロツキと戦闘になる

### 天使のブローチ・鬼神のヘルム

「旅立ち」をクリア後、カトレーダを含むユニットでインエケルを、アスナベルを含むユニットでキンジアを訪れるとそれぞれ手に入る。

カトレーダは天使のブローチがもらえる

### ドラゴンヘルム

マイリージャのイドフ→グンター山麓のブーグーニの夜と昼→ヴォルムス採掘場のセナル→ブーグーニの順に訪れると購入できる。

ブーグーニには夜→昼の順に訪れる

### 純白のドレス

女性リーダーのユニットでテニー平原のポードル→毎月15日の9時~18時までにダーダネルスのメルフィ→テニー平原のビルニヌコニの順に訪れる。

メルフィの露店でシルクの生地を購入

# 第10話：理想と現実

## ～世界は暗く、道らしき道ひとつすらなく…～

マグナスら反乱軍の蜂起によるパラティヌス南部独立を受けて、ローディス教国の三司官は国王に対し革命軍せん滅を指示した。2カ月後、ユミル王子が西部軍の将軍に就任したと同時に南部地域への進行を開始。さらに、革命軍内にも離反する者が現れた。

**勝利条件**

敵本拠地トュアハ砦の制圧

**敗北条件**

主人公マグナスの死亡
自軍本拠地バルデラの制圧

## 敵ユニットにマスタークラス登場!!

敵ユニットには飛行部隊がいない。そのため、進軍ルートがキファとモバーエ付近の橋を渡る2つのルートに限られてくる。作戦としては、左右のルートに進軍していき、最終的にテュアハ砦を攻めるというオーソドックスなものになるだろう。が、注意したいのは、敵ユニットにマスタークラスがいること。レベル自体は高くないが、攻撃回数の多いパラディンには注意しよう。また、フィールドマップ攻略時のテクニック的な話だが、拠点を解放する事で、クリア時の収入や志願ソルジャーの人数が変化する。なるべく解放を目指そう。モラルが低ければ、カオスユニットで、モラルが高ければロウユニットで拠点に入るのだ。

武力により革命を成功させようとるナガテ

## BOSS 不軌者ナガテ(Lv.11ニンジャマスター)

前衛にはフェンサー（Lv.9）、後衛にはニンジャ（Lv.9）を従えている。ボスのナガテはニンジャマスターだが、中衛配置なので斬りつける×2の攻撃。さしたる脅威ではないだろう。

クリアアイテム：ハンニャマスク

## 【敵ユニット】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ウィザード(10) | グレムリン(9)×2 ウィザード(9) | 剣の紋章 |
| B | ソーサレス(10) | ソーサレス(9) ウィザード(9)×2 | ニンジャガーブ |
| C | ソーサレス(10) | ヴァルキリー(9)×3 | バルダークロー |
| D | ウィッチ(11) | ウィザード(9) ホークマン(9)×2 | クロスアーマー |
| E | パラディン(11) | ナイト(9)×2 ヴァルキリー(9) ×2 | バルダークロー |
| F | ウィザード(10) | バーサーカー(9) ウィザード(9)×2 | キュアシード |
| G | ブラックナイト(10) | ドールマスター(9)×2 ビーストテイマー(9)×2 | バルダーアックス |
| H | フェンサー(11) | ニンジャ(9)×3 | ジンハット |
| I | フェンサー(10) | ニンジャ(9) ブルードラゴン(9) | バスターソード |
| J | ヴァルキリー(10) | ナイト(9)×2 ヴァルキリー(9) | ハードレザー |
| K | ファランクス(10) | ニンジャ(9)×2 ヴァルキリー(9) | アーメット |

## 埋もれた財宝

| No. | アイテム |
|---|---|
| 1 | レイピア |
| 2 | ボーンヘルム |
| 3 | 羽飾り |
| 4 | キュアシード |
| 5 | ブレストプレート |

## 野生キャラクター

| 地形 | キャラクター |
|---|---|
| 街道 | ホークマン |
| 荒地 | ヘルハウンド |
| | プラチナドラゴン |
| 岩場 | グリフォン |

## SHOP：キファ

| アイテム | 価格 |
|---|---|
| ライトメイス | 30 |
| シプレの杖 | 20 |
| ローブ | 30 |
| 法衣 | 50 |
| 魔導士の服 | 80 |
| 属性魔導書 | 100 |
| アミュレット | 40 |
| ロザリオ | 50 |

右にある敵ユニット表のトレジャーは、敵ユニットを全滅させると手に入るアイテム。手に入る確率は80%なのでそのつもりで。

 マップ凡例：●＝敵ユニット SHOP＝ショップ ✚＝魔女の館 ●＝埋もれた財宝

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

地域マイリージャ

# 第11話：亡国の戦士

## ～ローディスが差し向けたニルダム兵団～

武力による早期解決を望むもの達との戦闘を経て、革命における理想と現実に悩むマグナス。が、とにかく命令通り西部地域へと向かった。マイリージャにさしかかると、中央騎士レイドが、ローディスから借り受けたニルダム兵団を率いて立ちふさがっていた。

**勝利条件**
敵本拠地ブルグンド城の制圧

**敗北条件**
主人公マグナスの死亡
自軍本拠地ダンクワルドの制圧

## 飛行部隊に注意せよ

卑劣な手を使う中央騎士レイドは、飛行部隊を使って、手薄な革命軍本拠地を攻め落とそうとしてくる。敵飛行ユニットの動きに目を光らせるとともに、自軍本拠地にもユニットを待機させておこう。

**中央騎士レイド**
(Lv.14 スペリオルナイト)

クリアアイテム **灼熱の盾**

ニルダム兵団の特殊クラス、グラップラー（Lv.11）を連れている。

後衛のグラップラーの乱舞攻撃が強力。体力に注意しよう。

## 埋もれた財宝

| | |
|---|---|
| 1 | 魔導士の服 |
| 2 | ローブ |
| 3 | シブレの杖 |
| 4 | 属性魔導書 |
| 5 | とんがり帽子 |
| 6 | アミュレット |
| 7 | キュアシード |

## 野生キャラクター

| | |
|---|---|
| 街道 | ホークマン |
| 草原 | フェアリー |
| 森林 | グレムリン |
| | ブラックドラゴン |
| 岩場 | ワイアーム |

## SHOP：エルゴレア

| | |
|---|---|
| バルダーソード | 150 |
| フランシスカ | 130 |
| グレートボウ | 90 |
| カイトシールド | 70 |
| プレートアーマー | 230 |
| アイアンヘルム | 30 |
| アーメット | 120 |
| レザーハット | 40 |

野生キャラクターのブラックドラゴンを倒すと、ケーリュケイオンという杖が手にはいることがある。このアイテムは手に入りづらく、魔法使いに装備させるとINTが大幅に上昇する。ぜひ手に入れたいアイテムである。

## 【敵ユニット】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ナイト(13) | グラップラー(11)×3 | ラプチャーローズ |
| B | クレリック(12) | ソルジャー(11)×2 フェアリー(11) | キュアシード |
| C | レイヴン(12) | ワイアーム(11)×2 | バルダーグラブ |
| D | ヴァルキリー(12) | グラップラー(11)×2 ヴァルキリー(11)×2 | ラプチャーローズ |
| E | バルタン(12) | ホークマン(11)×2 グリフォン(11) | バルダークラブ |
| F | バルタン(12) | フェアリー(11) ホークマン(12)×2 | ラプチャーローズ |
| G | ウィザード(12) | ゴーレム(11)×2 | キュアシード |
| H | ビーストマスター(13) | ビーストテイマー(12)×2 ビーストテイマー(11)×2 | ハードレザー |
| I | ニンジャマスター(12) | フェンサー(11)×3 ニンジャ(11) | パワーフルーツ |
| J | フェンサー(12) | グラップラー(11)×4 | 知性の冠 |
| K | ウィッチ(12) | グラップラー(12) グラップラー(11)×2 | ハードレザー |
| L | レイヴン(12) | ホークマン(11)×3 | 知性の冠 |
| M | パラディン(12) | グラップラー(11)×3 バーサーカー(11)×2 | パワーフルーツ |

マップ凡例：●＝敵ユニット　SHOP＝ショップ　＋＝魔女の館　○＝埋もれた財宝

# 第12話：堅牢地神

## ～マグナスの父、アンキセスとの対決～

西部地域解放を目指して進軍する蒼天騎士団。アンソン台地で待ちかまえていたのは、西部軍副将軍であり、マグナスの父親でもある堅牢地神アンキセスだった。敵同士という立場で再会することとなったガラント父子。2人の剣が火花を散らす…。

**勝利条件**

敵本拠ジギベルトの制圧

**敗北条件**

主人公マグナスの死亡
自軍本拠地セレストゥスの制圧

## 橋の破壊を阻止せよ

ミッション開始からしばらくすると、Kの位置にいるブラックナイト率いる敵ユニットが、シェファービルの下にある橋を破壊しにくる。橋を破壊されると、敵本拠地へと続く道が遮断されてしまうため、早めに倒すように心がけたい。マップクリア後のイベントで、次に進むステージを選択できる。その時に、イタカ山脈へと進むと、セイブル低地、アウドヴェラ高地へは進めなくなる。また、クリア後、ジラムにヘルハウンドのいるユニットを連れていき、話を聞いた後で、ヘルハウンドをプレゼントすると、闇のペドラが手に入る。

マグナスと父アンキセスの再会。敵同士として顔を合わせてしまう

### 堅牢地神アンキセス
**(Lv.14 ソリッドブレード)**

前衛はナイト（Lv.11）の「斬りつける」×2、後衛はヴァルキリー(Lv.11）の「ライトニング」×2、アンキセスは中衛で「斬りつける」×2の攻撃をしてくる。

クリアアイテム：ブレシッドソード

主人公マグナスの父親で、かつては中央の将軍だったが、「貴族殺し」の容疑で西部地域においやられた

## 埋もれた財宝

| | |
|---|---|
| 1 | ニンジャガーブ |
| 2 | パワーフルーツ |
| 3 | 賢者の衣 |
| 4 | 魔導士の服 |
| 5 | バルダーメイス |
| 6 | 炎の魔導書 |
| 7 | 再生の祭壇 |
| 8 | ブレシッドソード |

## 野生キャラクター

| | |
|---|---|
| 荒地 | ヘルハウンド |
| 森林 | パンプキンヘッド |
| 岩場 | プラチナドラゴン |

## SHOP：シェファービル

| | |
|---|---|
| バルダークラブ | 220 |
| バルダーアックス | 300 |
| バルダースピア | 230 |
| バルダークロー | 280 |
| バルダーメイス | 180 |
| ハードレザー | 150 |

## 【敵ユニット】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | グラップラー(12) | グラップラー(11)×3 | 賢者の衣 |
| B | ファランクス(12) | グラップラー(12) ソーサレス(11)×2 | カイトシールド |
| C | フェンサー(12) | グラップラー(11)×4 | バルダーメイス |
| D | ファランクス(14) | ソルジャー(11)×3 | バルダーアーマー |
| E | ドラゴンテイマー(13) | プラチナドラゴン(12) | パワーフルーツ |
| F | ヴァルキリー(12) | ナイト(11)×2 ヴァルキリー(11) | ロザリオ |
| G | ファランクス(12) | グレムリン(12) フェアリー(11)×2 | 命の杯 |
| H | ファランクス(12) | グラップラー(12) ソーサレス(11)×2 | バルダーヘルム |
| I | バルタン(12) | フェアリー(11) ホークマン(12)×2 | キュアシード |
| J | レイヴン(12) | ホークマン(11)×3 | パワーフルーツ |
| K | ブラックナイト(12) | ドールマスター(11)×2 ビーストテイマー(11)×2 | アンサタクロス |

 マップ凡例：●＝敵ユニット SHOP＝ショップ ✚＝魔女の館 ●＝埋もれた財宝

セイブル低地

# 第13話：古の都

## ～ボウマウカ人との戦いは避け得るのか～

ニルダム兵団との戦いを避けるすべを探すために、旧ニルダム王国の都があったセイブル低地を訪れるマグナス。そこで待ち受けていたのは、元中央軍赤枝騎士隊のリーデルだった。彼女は、魔界の住人を操っているのは革命軍である、と信じているようだ。

**勝利条件**

敵本拠クロタールの制圧

**敗北条件**

主人公マグナスの死亡
自軍本拠地テミルの制圧

新緑の地クバ (193/72)
工業の地コトルタス (181/69)
宿場町シチダルイ (196/16)
敵本拠地 荒城クロタール (27/73)
BOSS
自軍本拠地 テミルの町 (273/25)
荒涼の地ブルリギ (280/25)
農産の地バイマク (157/66)
キルス (236/36)

## 多数の増援部隊に注意

増援部隊のいるクバ付近には特に注意。拠点を解放すると突如増援部隊が現れる。このマップをクリアすると、ボスのリーデルが仲間になってくれる場合がある。ただし「これまでの行いが民衆の支持を得ていて、その支持率が中位より高い」必要がある。そのためには拠点の解放と、戦う意志のないユニットと戦闘しないことだ。

**リーデル・クライン**

もと中央軍で、魔界の住人に殺された仲間の復讐に燃える

## BOSS

**鳴弦士リーデル**
**(Lv.14 アーチャー)**

ユニットには、ナイト（Lv.12）2体とセイレーン（Lv.12）2体がいる。セイレーンは、後衛配置で範囲魔法を2回ずつ行使してくるのだ。

クリアアイテム　砂塵の弓

## 【敵ユニット】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ニンジャマスター(14) | ニンジャ(12)×4 | 精神の鏡 |
| B | ソーサレス(13) | プラチナドラゴン(12) フェアリー(14) | キュアシード |
| C | ゴエティック(13) | ウィザード(12)×2 ソーサレス(12)×2 | パワーフルーツ |
| D | ウィッチ(13) | ヴァルキリー(13) グラップラー(12)×3 | サタンブローバー |
| E | ディアナ(14) | グラップラー(12)×4 | キュアシード |
| F | レイヴン(14) | グラップラー(12)×4 | キュアシード |
| G | ニンジャマスター(13) | バーサーカー(12)×2 ウィザード(12)×2 | キュアシード |
| H | パラディン(13) | バルタン(11)×2 バルタン(12)×2 | アーメット |
| I | バルタン(13) | ナイト(12)×2 ホークマン(12)×2 | バリアントマント |
| J | ブラックナイト(13) | バーサーカー(12)×2 レイヴン(12)×2 | バリアントマント |
| K | レイヴン(13) | ホークマン(12)×3 | バルダーアーマー |
| L | フェンサー(14) | ホークマン(12)×3 | 精神の鏡 |
| M | レイヴン(13) | ワイアーム(12)×2 | パワーフルーツ |
| N | ドラゴンテイマー(11) | グレムリン(11)×2 フェアリー(11)×2 | サタンブローバー |

## 埋もれた財宝

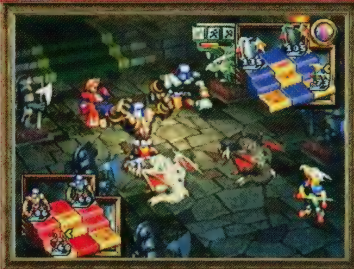
| | |
|---|---|
| 1 | アーメット |
| 2 | サタンブローバー |
| 3 | バルダーアーマー |
| 4 | バリアントマント |
| 5 | クイックゲート |
| 6 | 守護の腕輪 |
| 7 | 暗黒魔導書 |

## SHOP：テミルの町

| | |
|---|---|
| ブレシッドソード | 400 |
| ラプチャーローズ | 120 |
| バルダーシールド | 250 |
| バルダーアーマー | 420 |
| 賢者の衣 | 300 |
| バルダーヘルム | 170 |

## 野生キャラクター

| | |
|---|---|
| 草原 | フェアリー |
| 荒地 | サンダードラゴン |
| | レッドドラゴン |
| 森林 | スケルトン |
| | ゴースト |
| 岩場 | ブルードラゴン |

マップ凡例：＝敵ユニット ＝ショップ ＝魔女の館 ＝埋もれた財宝

# 第14話：様々な想い

## ～ボルマウカ人の解放～

セイブル低地を解放し、ボルマウカ人との話し合いを持つことができた蒼天騎士団は、彼らの導きで、アウドヴェラ高地の駐留部隊に気づかれることなく採掘場を開放することができた。救い出した人々を守るために、迫り来る駐留部隊を迎え撃つ。

**勝利条件**

敵本拠ジギベルトの制圧

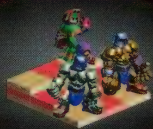
**敗北条件**

主人公マグナスの死亡
自軍本拠地アウトヴェラの制圧

## 一気に押して本拠地をたたき潰す！

ここで紹介している敵のデータは「古の都」をクリアした後のもの。「堅牢地神」クリア後、直接このマップに来ると、自軍・敵軍とも本拠地が変わり、敵ユニットも多いので注意して欲しい。また、第1章の「革命軍」クリア後のイベントで「俺には出来ない」を選択していれば、プルド解放時にアイーシャが仲間になることを志願する。

神聖ゼテギネア帝国を倒した革命軍のひとり。ロシュフォル大神官の娘で、回復役のプリーストだ

### BOSS

Lv.12のゴーレムとストーンゴーレムを連れているが、街道に対して後ろを向いているのでバックアタックができる。

クリアアイテム　フール

## 【敵ユニット】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ウィッチ(13) | ヴァルキリー(13) グラップラー(12)×3 | アミュレット |
| B | プリースト(13) | グラップラー(12)×4 | フール |
| C | ブラックナイト(13) | ウィッチ(12)×2 ウィッチ(13)×2 | エストック |
| D | パラディン(13) | バーサーカー(12)×2 ナイト(12)×2 | 魔術師のローブ |
| E | パラディン(14) | グラップラー(12)×2 セイレーン(12) | スケイルアーマー |
| F | アーチャー(13) | パンプキンヘッド(12) ファイター(14)×2 | ケーリュケイオン |
| G | ゴエティック(13) | ウィザード(12)×2 ソーサレス(12)×2 | 守護の腕輪 |
| H | グラップラー(13) | グラップラー(12)×2 パラディン(12) | 羽飾り |
| I | ブラックナイト(13) | ナイト(12)×2 アーチャー(12)×2 | バンダナ |

## 埋もれた財宝

| No. | アイテム |
|---|---|
| 1 | エストック |
| 2 | スケイルアーマー |
| 3 | 精神の鏡 |
| 4 | フール |
| 5 | 羽飾り |
| 6 | 魔術師のローブ |
| 7 | ドラゴンシールド |
| 8 | 水の魔導書 |

## SHOP：ベセル

| アイテム | 価格 |
|---|---|
| バルダーグラブ | 220 |
| バルダーアックス | 300 |
| バルダースピア | 230 |
| バルダークロー | 280 |
| バルダーメイス | 180 |
| ハードレザー | 150 |

## SHOP：バロー

| アイテム | 価格 |
|---|---|
| シブレの杖 | 20 |
| バルダーアーマー | 420 |
| ローブ | 30 |
| 魔導士の服 | 80 |
| アーメット | 120 |
| とんがり帽子 | 100 |
| 属性魔導書 | 100 |
| 暗黒魔導書 | 300 |
| アミュレット | 40 |

## 野生キャラクター

| 地形 | キャラクター |
|---|---|
| 荒地 | ストーンゴーレム |
| 森林 | コカトリス |
| 岩場 | レッドドラゴン |


マップ凡例：●＝敵ユニット　SHOP＝ショップ　✚＝魔女の館　○＝埋もれた財宝

イタカ山域

# 第15話：まとわりつく不安

## ～復讐に燃える中央騎士、エウリノーム・レイド～

西部城から、革命軍との和解を求める使者が来訪した。喜んでその意を受けようとするマグナスだったが、それをあざ笑うかのようにレイドが現れる。またしても、ローディスから借り受けたボルマウカ人のニルダム兵団を率いて…。

**勝利条件**
敵本拠地ガルスヴィンダの制圧

**敗北条件**
主人公マグナスの死亡
自軍本拠地シボイガンの制圧

## 飛行部隊の急襲に備えよ

「古の都」と「様々な想い」をクリア済みで、このマップクリア後にヴァドが生きている場合、彼が仲間に志願してくる。向かってくるヴァドを倒さずにマップクリアするには、Aのヴァド隊をナキナの付近に引き込んでから、その地点を迂回するのが最善だろう。また、アイーシャと同じ条件を満たしていれば、マップ終了時にサラディンが仲間になることを志願する。

**ヴァド・オロキ・ズレンカ**
国を滅ぼされ、しかたなくローディスに従うボルマウカの戦士

**サラディン・カーム**
ゼノビアの革命軍に参加していた、能力の高い妖術士

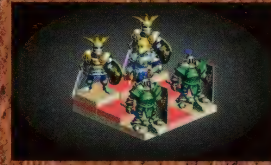
## 野生キャラクター

| | |
|---|---|
| 街道 | レイヴン |
| 草原 | フェアリー |
| 森林 | グレムリン |
| 岩場 | グリフォン |

## 埋もれた財宝

| | |
|---|---|
| 1 | アークワンド |
| 2 | 俊敏の石 |
| 3 | サンダースピア |
| 4 | 大地の魔導書 |
| 5 | バックラー |
| 6 | リバイブストーン |
| 7 | 魔術師のローブ |
| 8 | バルダーメイル |

## BOSS

**中央騎士レイド**
**(Lv.16 スペリオルナイト)**

Lv.13のパラディンとカタクラフトを従えている。ティオのユニットで向かうと、セリフが少し変化する。

クリアアイテム　火竜の剣

## SHOP：カトビック

| | |
|---|---|
| ブレシッドソード | 20 |
| エストック | 420 |
| フール | 30 |
| スケイルアーマー | 80 |
| 魔術師のローブ | 120 |
| バンダナ | 100 |
| 羽飾り | 100 |
| アミュレット | 300 |

## 【敵ユニット】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ヴァド(グラップラー(15)) | グラップラー(13)×4 | 俊敏の石 |
| B | レイヴン(14) | ワイアーム(13)×2 | アーメット |
| C | ブラックナイト(14) | グラップラー(13)×2 ドラゴンテイマー(13)×2 | パワーフルーツ |
| D | カタクラフト(14) | グラップラー(13)×2 ファランクス(13)×2 | サンダースピア |
| E | ウィッチ(15) | バーサーカー(13)×2 ビーストテイマー(13)×2 | アミュレット |
| F | ゴエティック(14) | グラップラー(13)×2 ウィッチ(13)×2 | 黒の魔導衣 |
| G | バルタン(14) | ホークマン(13)×2 グリフォン(13) | 魔術師のローブ |
| H | エンチャンター(14) | グラップラー(13)×2 バルダーゴーレム(13) | バックラー |
| I | エンチャンター(14) | ゴーレム(13) ストーンゴーレム(13) | 属性魔導書 |
| J | プリースト(14) | グラップラー(13)×2 グラップラー(13)×2 | 俊敏の石 |
| K | ニンジャマスター(14) | グリフォン(13) ワイバーン(13) | キュアシード |
| L | ブラックナイト(14) | バーサーカー(13)×2 レイヴン(13)×2 | バルダーメイル |
| M | プリースト(14) | フェアリー(13)×2 ソーサレス(13)×2 | アークワンド |

マップ凡例：●＝敵ユニット　SHOP＝ショップ　✚＝魔女の館　●＝埋もれた財宝

アジャール平原

# 第16話：西からの来訪者

## ～ローディス教国、光焔十字軍の侵入～

「西部軍が無条件降伏しない限り和解しない」という最終決定を下した革命軍上層部。革命軍に属している蒼天騎士団は、しかたなく命令に従って西部城を目指す。ローディス国境付近を進軍していると、ローディス教国の光焔十字軍と対峙してしまう…。

**勝利条件**

敵本拠ノイストリエンの制圧

**敗北条件**

主人公マグナスの死亡
自軍本拠地リメイラの制圧

## 敵の攻撃に先がけて戦え

敵ユニットには、数多くの飛行部隊が存在する。時間をかけて進軍していると、飛行部隊は自軍本拠地へと向かってくる。そうなる前に、一気に2つの橋を越えて、敵の懐へ切り込んでいくのがいいだろう。このマップから、ローディス教国の騎士であるテンプルナイトが登場する。彼らの特性はパラディンに似ているので、そのつもりで戦おう。また、リーデルの時とは逆に、これまでの行動が「民衆の支持を得ていず、支持率が中位以下」ならコパーマイン占領時にシィンが仲間に志願する。支持率を下げるには、拠点の制圧と無益な戦いをすることだ。

敵本拠地 ノイストリエン国境砦 (27/65)
BOSS
荒逝の地フラッタリー (270/80)
ケグの村 (157/14)
ケローナの町 (129/61)
自軍本拠地 リメイラ (63/42)
SHOP
ドーフィン (112/86)
鳳産の地コパーマイン (224/83)
ドラムヘラー (216/58)

**シィン・コクトー**

ローディスからやってきた気ままな有翼人。78歳だが、有翼人は人間の約3倍の寿命なので見ためは若い

## 埋もれた財宝

| | |
|---|---|
| 1 | クイックゲート |
| 2 | クレイモア |
| 3 | 守護の腕輪 |
| 4 | イディバル |
| 5 | 羽飾り |

## SHOP：リメイラ

| | |
|---|---|
| サンダースピア | 320 |
| アークワンド | 150 |
| バックラー | 40 |
| バルダーメイル | 250 |
| 魔術師のローブ | 120 |
| アーメット | 120 |
| 属性魔導書 | 100 |
| アミュレット | 40 |

## 野生キャラクター

| | |
|---|---|
| 荒地 | ストーンゴーレム |
| 森林 | アースドラゴン |
| 岩場 | レッドドラゴン |

**BOSS**

### 仇波のロベール
（Lv.16 テンプルナイト）

Lv.14のパラディンとソーサレスを連れている。前衛3人の攻撃は強力だが、後列がノービスクラスなのでしのげるだろう。クリアアイテムも強力な剣だ。

クリアアイテム **アイスブレード**

## 敵ユニット

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | テンプルナイト(15) | ドラゴンマスター(14)×2 ウィザード(14)×2 | パワーフルーツ |
| B | ファランクス(15) | グレムリン(15) フェアリー(14)×2 | 混沌の壷 |
| C | レイヴン(15) | ワイアーム(14)×2 | — |
| D | バルタン(15) | ホークマン(14)×2 グリフォン(14) | クレイモア |
| E | レイヴン(15) | ワイアーム(14)×2 | ケーリュケイオン |
| F | レイヴン(15) | ホークマン(14)×3 | ハチガネ |
| G | テンプルナイト(16) | カタクラフト(14)×2 プリースト(14)×2 | 精密の水晶 |
| H | テンプルナイト(16) | パラディン(14)×2 アーチャー(14)×2 | イディバル |
| I | テンプルナイト(16) | セイレーン(14)×2 ウィッチ(14)×2 | クロスアーマー |
| J | ドールマスター(15) | ウィッチ(14)×3 | 運命の器 |
| K | レイヴン(15) | ワイアーム(14)×2 | 羽飾り |
| L | バルタン(15) | ナイト(14)×2 バルタン(14)×2 | ハードレザー |

 マップ凡例：=敵ユニット =ショップ =魔女の館 =埋もれた財宝

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber
ケレオレス山域

# 第17話：伝説の地

## ～遺跡、そして暴れる冥き波動の者達～

西部城進行に際し、ローディスとの国境付近を避け、険しい山岳地帯を進む蒼天騎士団。進軍の途中で、ローディス軍なのかパラティヌス軍なのかもわからない、正体不明の敵部隊と遭遇する。どうやら彼らは、冥い波動に支配されているようだ…。

**勝利条件**
敵本拠ケレオレスの制圧

**敗北条件**
主人公マグナスの死亡
自軍本拠地ムースニーの制圧

## コカトリスに要注意！

「まとわりつく不安」の後、国境ルートと山岳ルートのどちらかを選択できるが、西部城侵攻前ならどちらも往来することができる。ただし、このマップの敵はかなり強いので国境ルートを先に済ませた方がいいだろう。特に、Gのユニットにいるコカトリスの石化攻撃ペトロブレスには要注意だ。

ジオルスは強力な暗黒魔法を行使する

## 敵ユニット

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ドラゴンマスター(16) | レッドドラゴン(15) ゴブリン(18)×2 | アークワンド |
| B | カタクラフト(17) | カタクラフト(15)×2 レイヴン(15)×2 | アミュレット |
| C | エンチャンター(16) | ストーンゴーレム(15) バルダーゴーレム(15) | — |
| D | ブラックナイト(17) | ブラックドラゴン(15) ティアマット(15) | — |
| E | ディアナ(16) | ナイト(15)×2 アーチャー(15)×2 | ミンクのコート |
| F | フレイア(17) | ヴァルキリー(15)×2 フレイア(15)×2 | パワーフルーツ |
| G | フレイア(17) | コカトリス(15)×2 | プレートアーマー |
| H | セイレーン(16) | ワイアーム(15) オウガ(18) | プレートアーマー |
| I | ブラックナイト(16) | ブラックドラゴン(15) オウガ(18) | ミンクのコート |
| J | レイヴン(16) | ドラゴンマスター(15) レイヴン(15)×3 | 秩序の書 |
| K | ソードマスター(16) | グリフォン(15) ゴブリン(18)×2 | ドラゴンシールド |
| L | セイレーン(15) | ゴブリン(17)×2 オウガ(17) | 銀の砂時計 |
| M | ニンジャマスター(16) | ニンジャ(15)×2 ケルベロス(15) | 属性魔導書 |
| N | ディアナ(16) | パンプキンヘッド(15)×2 グレムリン(18)×2 | アークワンド |

このマップで、ミンクのコートやアークワンドを手に入れれば、マスタークラスのセイレーンへクラスチェンジできるようになるぞ（もちろんパラメータを満たしていればの話だが）。

## BOSS

### 幻日のジオルス
(Lv.18 ゴエティック)

Lv.17のオウガとゴブリンを引き連れている。が、ジオルスの前を遮るユニットがいないので、指揮官を狙えば難しくない

クリアアイテム　フレースヴェルグ

## 野生キャラクター

| 地形 | キャラクター |
|---|---|
| 荒地 | サンダードラゴン |
| 森林 | ゴブリン |
| | アースドラゴン |
| 岩場 | コカトリス |

## 埋もれた財宝

| No. | 財宝 |
|---|---|
| 1 | ドラゴンシールド |
| 2 | アークワンド |
| 3 | リバイブストーン |
| 4 | 銀の砂時計 |
| 5 | プレートアーマー |
| 6 | ミンクのコート |
| 7 | 風の魔導書 |

## SHOP：ムースニー

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| クレイモア | 360 |
| バルダーボウ | 160 |
| イディバル | 270 |
| クロスアーマー | 20 |
| ハードレザー | 150 |
| ハチガネ | 40 |
| 羽飾り | 60 |

マップ凡例：＝敵ユニット　＝ショップ　＝魔女の館　＝埋もれた財宝

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

ウェンディヌス地方

# 第18話：険しき道

## ～西部軍との和解、ローディスとの対峙～

西部城攻略を目前に控えたマグナスの前に、父アンキセスが現れる。ユミル王子を信じるアンキセスは、息子に対して革命に対する意識と革命軍の器を問う。そして、マグナスは革命軍上部の命令に従わずに西部軍との和解を決意、父と共に西部城へ向かった。

**勝利条件**

敵本拠タルベイアの制圧

**敗北条件**

主人公マグナスの死亡
自軍本拠地セーレムの制圧

ボルドウィン・グレンデル

冥煌騎士団長リチャードの弟。表には出ない隠密行動が多い

このマップから敵ユニットにレギオンが登場する。自軍がレギオンを使えるのは3章からだ。

## 【敵ユニット】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | パラディン(17) | バーサーカー(16)×2 ナイト(16)×2 | タワーシールド |
| B | ニンジャマスター(18) | ニンジャ(16)×4 | 混沌の壷 |
| C | ウィッチ(18) | カタクラフト(16)×2 ディアナ(16)×2 | ラブアンドピース |
| D | ニンジャマスター(17) | バーサーカー(16)×2 ウィザード(16)×2 | 混沌の壷 |
| E | カタクラフト(19) | ファランクス(16)×2 アーチャー(16)×2 | ヘビーアーマー |
| F | フレイア(18) | ヴァルキリー(16)×4 | バルダースピア |
| G | ニンジャマスター(17) | フェンサー(16)×3 ニンジャ(16) | タワーシールド |
| H | ブラックナイト(17) | ナイト(16)×2 アーチャー(16)×2 | キュアパック |
| I | ゴエティック(17) | ウィザード(16)×2 セイレーン(16)×2 | 暗黒魔導書 |

## 第2章を締めくくる戦い

「険しき道」直前のイベントで、「私情を捨てる」を選択すると、アンキセスは敵のボスとなる。ここで紹介している情報は、あくまでも「和解するつもりだ」を選択したときのものだ。選択によって、クリア後のイベントも変化する。

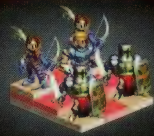
### 埋もれた財宝

| | |
|---|---|
| 1 | バルダースピア |
| 2 | パワーフルーツ |
| 3 | 暗黒魔導書 |
| 4 | 混沌の壷 |
| 5 | アーメット |
| 6 | ヘビーアーマー |
| 7 | タワーシールド |
| 8 | ラブアンドピース |

### 野生キャラクター

| | |
|---|---|
| 街道 | レイヴン |
| 草原 | バルタン |
| 荒地 | ストーンゴーレム |
| 湿地 | ブルードラゴン |
| 岩場 | ワイバーン |

### BOSS

**冥煌騎士ボルドウィン**
(Lv.16 テンプルコマンド)

Lv.16のディアナとテンプルナイトを引き連れている。前衛も強力だが、後衛のディアナが脅威的。ボルドウィンを狙え！

クリアアイテム **運命の器**

### SHOP：ティミンズ

| | |
|---|---|
| バルダースピア | 230 |
| アークワンド | 150 |
| タワーシールド | 350 |
| ヘビーアーマー | 650 |
| ミンクのコート | 250 |
| アーメット | 120 |
| 属性魔導書 | 100 |
| アミュレット | 40 |

## 【敵レギオン】

| 配置 | ユニットリーダー(Lv.) | ユニットキャラ(Lv.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| a-コア | センチュリオン(17) | ソルジャー(16)×2 ワイバーン(16) | ヘビーアーマー |
| a-1 | ソードマスター(17) | ニンジャ(16)×2 フェンサー(16)×2 | キュアパック |
| a-2 | ブラックナイト(18) | ナイト(16)×2 ブラックナイト(16)×2 | アーメット |
| b-コア | センチュリオン(17) | ソルジャー(16)×2 | 混沌の壷 |
| b-1 | レイヴン(17) | ワイアーム(16) ワーバーン(16) | パワーフルーツ |
| b-2 | プリースト(18) | ゴーレム(16) バルダーゴーレム(16) | ドラゴンアーマー |

 マップ凡例：●=敵ユニット SHOP=ショップ ✚=魔女の館 ●=埋もれた財宝

©Nintendo

**ウイース。なかなか暑さが厳しくてエアコンつけっぱなしで電気代も厳しい感じです。この本が出るころでもまだまだ残暑がキビシイんじゃろうな。まぁとにかく張り切って質問3本いってみますじゃー。アツ…。**

## Q リライタブル、スプライト、モバイル、ハードスペック、カセットのスロットって何？手短に頼む。

（神奈川県/カービィのしっぽ）

じゃあ手短に。

■リライタブル：何度でもデータを書き込めること。主にそれが普通ではない記憶媒体に対して使う言葉じゃ(CDとかな)。磁気ディスクはそれが当たり前じゃから、特にリライタブルとは言わんよ。

■スプライト：キャラクター用のグラフィック、かのう。これの対になるのが背景。セル画みたいなもんだと思ってくれ。セル画も、背景と透明なセルに描いたキャラクターでできてるよな。

■モバイル：どこにでも持ち運べるパソコンなどのシステム。ノートパソコンとかザウルスとかかな。携帯電話などを繋いで通信できることが前提らしい。

■ハードスペック：機械の性能、機能(の一覧)。CPUが何MHzでアクセスタイムが何sec.と難解な単位と数値が羅列されてるアレじゃ。

■カセットのスロット：カセットを差し込むための場所。または端子。以上です。

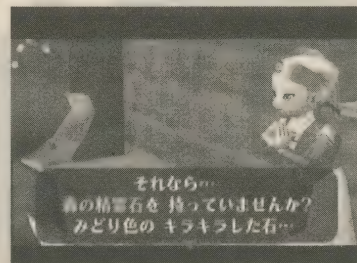
## Q モーションキャプチャーって何ですか？

（静岡県/ゼビウス）

主に人間の、生の動き(モーション)をコンピュータ上に取り込む(キャプチャーする)ことじゃ。頭や手足の先、関節などの要所にセンサーをつけて動きを読み取り、デジタルデータ化するのじゃ。

これを使えば、格闘ゲームでの技、野球ゲームでの投手のピッチングアニメーションなど、本物そっくりの動きを再現することができる。というか本物の動きそのものじゃからな。リアル志向の3Dのゲームで多用されておるぞ。

モーションキャプチャーシステムは光学式だったり磁気式だったりするが、ビデオの実写映像を見ながら手でデータを入力していくのもモーションキャプチャーに分類される。それを含めれば、かなり昔の白黒アニメでも使われてたりする結構歴史のある技術なんじゃよ。

「モーションキャプチャーが初めて使われたゲームはなんですか？」という質問を志賀くんから頂いたが、わかりません(笑)。わしが知ってる中で一番古いのは『プリンスオブペルシャ』です。

©1998 NINTENDO

←N64でモーションキャプチャーと言えばやっぱり「ゼルダ」。馬に乗るところや宝箱開けるところなんかね

## Q どういう資格を持っていればゲームを作る仕事に入りやすいのですか？

（佐賀県／馬場慎也）

そうじゃなあ。シナリオを作るのか、プログラムを書くのか、グラフィックを描くのか、なにをやるのかにもよるが、関係ありそうな資格はいろいろあるぞ。

例えば「システムアドミニストレータ」なんてのは、パソコンを使いこなせることの証明になる。「CG検定」の1級と多少のセンスを持っていれば、グラフィッカーとして第一線で活躍できそうじゃ。また、任天堂やセガなどが協力する「ゲームプロフェッショナルアドバイザー」という資格もあるぞ(インターネット上で試験を行っている。アドレスhttp://station.nttls.co.jp/GPA/Introduction.html)。これはゲームに関してどれだけ知識があるかを認定する資格じゃ。資格じゃないが、ゲームやコンピュータの専門学校を卒業するのも手っ取り早いかもしれん。まあ例を挙げていたらキリがないな。わしの周りの友達に限って言うと、何人かゲーム会社に行ってるヤツがおるんじゃが、みんな特に資格は持っとらん。どっちかって言うと資格よりも、いろんな事を良く知っていて、変わったアイデアを出せて、多趣味な人間であることの方が重要視されるような気がするぞ。要するに「面白い人間であれ」ってことじゃ。人を楽しませる職業じゃからな。ゲーム以外の様々な事に興味を持つようにしよう。もちろん、資格は持っているにこしたことはないよ。ひとつだけ言えるのは、パソコンを自在に使えるのが必要最低条件ってことかな。

## 今月のデス仙人

先月ポストペット用のアドレスを書いたが、おかげさんで読者さんのペットが何匹か遊びに来ました。こういうのも面白いのう。別にポストペットじゃなくても普通のメーラーで届くので、おヒマな方はお便りくださいませ。先月号発売日の次の日にメールサーバが落ちるというトラブルもあったが、アドレスはちゃんと生きておりますじゃ。と、わからん人にはまるでわからん話はここまで。月日が流れるのは早いもんで、息子が6ヶ月を迎えました。生まれる直前にもこのコーナーの原稿書いてたんじゃよね。1歳になるのもあっという間じゃろうなあ。そしてわしは老いる。とほほ。

←まゆ毛も生え揃って表情も豊かになったぞ。我が子の可愛さはピカチュウなぞメじゃありません。親バカ爆発じゃな

### はみだし仙人

**Q** 既に発売されたソフトで通信対戦できますか？（富山県・年賀状終室）

**A** 残念ながらそれは難しいなぁ。可能性はかなり低いが、64DDでなんとかなるとウレシイのう。期待できるかな…？

質問募集　謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

## ゲームの持つ「力」について。

2ヶ月のご無沙汰です。2年振りとなるスペースワールドも間近に迫り、色々と楽しみな今日この頃、皆さんはどんなゲームで遊んでいるでしょうか。それとも宿題の追い込みに忙しいのかな…? 私はサッカーに野球にプロレスと、スポーツゲーム漬けの毎日です。

さて今回は、ビデオゲームの持つ「力」についてお話しましょう。

先のE3で、人々の話題に上ったことのひとつが暴力的な内容のビデオゲームについてでした。基調演説ではメディア研究者が、「暴力的なビデオゲームと現実の暴力との関連は薄い」と語り、またNOAのピーター・メインは記者発表の場で、暴力的な内容のビデオゲームに対する任天堂の見解を述べました。その様なゲームをめぐる動きはこれまでにも幾度となくありましたが、今回は特にE3直前に起こった、高校生による銃の乱射事件という不幸な出来事が契機となっているようです。こうした流れはその後、クリントン大統領が暴力的な内容の映画やビデオゲームと、現実の暴力の関連性を調査するよう関係省庁に命じる、というところにまで発展しました。

日本でも、格闘ゲームに影響を受けたという暴力事件や、フライトシミュレーション好きが高じてハイジャックに及んだと語る輩が現れました。

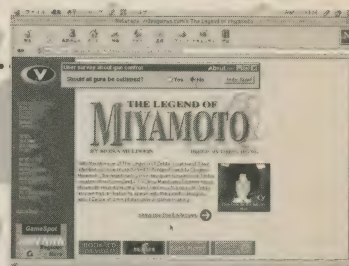
果たして現実の暴力行為とビデオゲームの間にどれほどの関連性があるのか? これについては、まだまだ議論の余地はありそうですが、こうしたものを「負の力」とでも呼ぶとしたら、その逆の「正の力」、ビデオゲームの持つポジティブな一面について、お話したいと思います。

以前書いたとおり、私はアメリカのゲーム雑誌の日本特派員という立場にいるため、様々な人と接する機会があります。私が過去1年ほどに出会った人たちの中には、アメリカはもとより、台湾、イギリス、フランス、ドイツ、スペインといった国からやってきた人たちがいました。

世界中のあらゆる場所でビデオゲームは楽しまれています。でもその本場といえば、やはりこの日本でしょう。当然世界中の目は日本に注がれていて、常に新しいゲームやゲーム機の情報を求めています。そこで世界中から、この日本へ情報を求めて、はるばる海を越えてやってくるのです。

私の同僚のアメリカ人も、当然の如くビデオゲームが大好きで、例えば日本製のRPGをいちはやく遊びたいばかりに日本語の勉強を始めた、という人もいるほどです。仕事の合間には、かつてファミコンで遊んだゲームの話で盛り上がったりもします。『迷宮組曲』が生涯最高のゲームだという者がいれば、『リンクの冒険』がゼルダシリーズで一番だ、という者もいたり。またつまらなかったゲームの話で一際盛り上がるのも、洋の東西を問わず一緒のようです。

そうそう、つい先日も『ゼルダ』の新作がN64で出る、と伝えたら、オフィス中が喜んだといいます。

◆大渕さんが特派員をつとめるELECTRONIC GAMING MONTHLYのウェブページ。雑誌の影響力も見逃せない

◆アメリカのウェブページ、THE LEGEND OF MIYAMOTO（宮本の伝説）。世界的な影響力だな

こうしたことを考えてみると、日本製のビデオゲームの「力」って、凄いものだと思いませんか? 絵画や文学、映画や音楽では未だ獲得できない一般性を、すでに世界的な規模で実現しているのですから。

MLBで活躍する野茂の果たした役割を、「外交官100人分にも匹敵する」と評した人がいましたが、ビデオゲームの持つ潜在的な力はそれ以上なのではないでしょうか。

残念ながら、国内での認知度はまだまだ低いかもしれませんが、皆さんの遊んでいるビデオゲームが、世界に誇れる立派な作品なのだ、という認識を持っても決して間違いではないはずです。それと同時に、そのゲームの多くを、海外の人も遊んでいるのだということも覚えておいてください(もちろん例外はありますが…)。

最近ではネットの発達に伴って、個人での情報発信が容易にできるようになりました。ウェブを公開している人の中には、見知らぬ海外の人からメールを貰った、という経験をお持ちの方もいるのではないでしょうか。皆さんも機会があったら、是非そうした海外の人とコンタクトを取ってみてください。言葉の壁は確かに厚いでしょうが、そこを越えることで得るものも必ずあるはずです。ビデオゲームはもとより、日本や、自分自身が違った角度から見えてくるかも知れません。そんなところで、今回はこの辺で。ではまた次回!

この本が出るころには夏休みもそろそろ終わり。宿題を終わらせてない人はゲームはガマンすべきか？

### 1080°スノーボーディング

## 夏に逆らえ！

埼玉県・岸利　透さん

暑い。こうも暑いと冬のあの寒さが恋しくなる。しかし冬が来れば今頃のような夏の暑さが恋しくなる。こういった自分勝手さは人間の悲しい性なのだろうか。

とにかく、この暑さにうんざりの私は、雪山にスノボをやりに行くことにした。もちろん実際に行くわけではない。私にはそんなお金はない。しかしさほどお金もかけずに本格的なスノボを体験できる素晴らしいゲームソフトがある。それが『テンエイティスノーボーディング』だ。こういったスポーツゲームは、特に私のような運動ダメ人間にとっては、できないことが簡単に体験できる点がいい。簡単とは言っても複雑なトリックプレイを決めるためにはやはり多少なりとも練習が必要であり、これは実際のスノボでも言えることであって、高度な技を決めたときの快感は本物でもゲームでも同じことなのだ。

また、このことは『テンエンティ』が発売される前から言われていたことだが、とにかく雪質もリアルだ。アイスバーンの堅さや粉雪のフワッとした感じなど、その感覚がコントローラを持つ手に直に伝わってくる気がするから不思議だ（これは私だけではないハズ）。

……涼しさを求めてプレイした『テンエンティ』。しかし熱中しすぎてかえって暑さが増してしまう。まぁ、それはそれでいいことなのかも知れない。

雪の質感、そして雪面を高速で駆け抜ける滑走感はまさに圧巻。ウィンタースポーツゲームの最高峰を真夏に楽しむってのもオツなもんだよね

### マリオゴルフ64

## コストパフォーマンス抜群！

長崎県・鶴　邦寛さん

僕はこのゲームは9000円以上出しても買ってたかも知れません。それだけ『マリオゴルフ64』は満足度が高いのです。まず挙げたいのはモードの豊富さ！パターゴルフ、スピードゴルフ、リングショット、ストロークなど、多人数でやるとすごく面白い上に1人でもすごくやりこめるという奥の深さ!!ゴルフゲームの最高峰と言っても過言ではないでしょう。

意外とハマっちゃうのがパターゴルフ。今、僕と友達3人はすごくやりこんでいます。思いっきり打って戻ってきたりしたときの面白さ。めったに出ないOBを出したときにすごくみんなからウケたりして。時間を忘れちゃいますねぇ。キャラクターもいっぱいいますし。そうそう忘れちゃいけないのがリプレイモード（メモリアルホールズ）、自分が出したスーパープレイ（ホールインワン、イーグルなど）を何度も見ることができるんですよぉ。ホールインワンを出したときなんか何回見ちゃったことか!!!これから何年ハマりっぱなしなんだろうな、このソフト。絶対売りたくないソフト、それがこの『マリオゴルフ64』です。このゲームの楽しさ、今までの文章でわかってもらえたかなぁ？

知力と体力の両方を要求されるキング・オブ・スポーツのゴルフは、ゲームとしてもすごくエキサイティング。みんなもぜひハマってみよう!

### ポケモンスナップ

## ポケスナ2も出して!

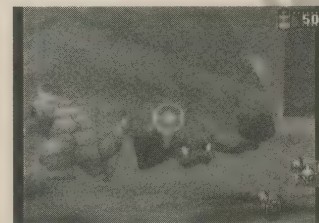
広島県・テレサ母さん

7月号の『ポケモンスナップ』オススメ記事読みました。我が家では発売当日に買いました。そのゲームショップでも、1ヶ月後には3980円に値下がりしてました（でも『スマブラ』は今でもほとんど値引きなしです）。何かさみしい気がしました。

記事の内容は「そうだそうだ」とうなずけることがほとんどで、『ポケスナ』の魅力が十分伝わってきました。でも「151匹のポケモンが登場しないことなんて、このゲームの面白さの本質とは全く関係がない」というのは、確かにその通りだと私も思いますが、それはたぶん大人の見解で、子供（うちの子ですが）にとっては結構重要なことだったようです。

写真を撮るという新しいタイプのゲームに息子はとても夢中になり、新しいポケモンを見つけるたびに喜び、高得点獲得に燃え、アルバム作りに精を出し、ついにポケモンレポート完成となりました。で、その感想はと言えば、「ポケモンこれだけしかでないの?」です（しばらくは隠しコースがあるのではと、ミュウで何点以上とったら、とか、チャレンジスコアクリアしたら、とか期待してたみたいです）。

あんなに楽しんで遊んでたのに何か物足りなさが残っているのです。私としても、もうちょっとポケモンの種類を増やしてもらえなかったかなぁ、と思います。人気ポケモンはたいてい出てますけど……。どうしてなのですか?半分も出ないなんて。残せる写真の数に限りがあるからですか?やはりポケモンの数が多い方が子供は喜ぶ、というのは全くその通りだと思います。

『ポケモンスナップ』は新しいゲームの楽しみを提示してくれたいいゲームだと思っています。だから、『ポケスタ2』のように『ポケスナ2』、出して欲しいです!

遊園地のアトラクションみたいで楽しい『ポケスナ』だけど、やっぱりポケモンの数が少ないのはさみしいよね。全ポケモン登場の続編を期待しましょう



はみだしインプレ
暑い夏こそ、あえて暑いモノにトライして涼を求めたい。暑苦しいゲームを炎天下でプレイしたい（佐賀県・後藤を待ちながら）

掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

●はみだしフォーラム

Q 夏って、暑いですねぇ。(高知県・火炎龍)

A 暑くなければ夏らしくないとはいうものの、そこはそれ、暑くない方が楽なんだよなぁ。

## 読者の手紙から
# N64フォーラム

みんな、夏休みはどうだった？思いっきり遊んだかな？
遊べた人も受験勉強ばっかりだった人も、みんな夏休みは終わり。
季節はそろそろ食欲の秋、読書の秋、そしてもちろんN64でゲームの秋だ！

### 任天堂大家族
徳島県・モトミヤ　シゲルさん

私も、ドルフィン（仮）の発表は早すぎたと思う。まだ64DDも発売していないのにいきなりN64の後継機を発表するなんて、他社の新ハードに対抗心を丸出しにしているとしか思えない。私は、「任天堂はN64からドルフィンに乗り替えた」なんてこと、まわりから言われたくはない。

PS2が発表されたとき、新聞でインタビューに答えていたじゃないか。「ユーザーはおもしろいソフトを求めるのであって、ハードの性能は関係ない」と。おもしろいソフトを出すために高性能のハードが必要なのかも知れない。しかしN64ユーザーは、少なくとも私は、どんなに性能が高くてもどんなに映像が美しくても、今は64DDの方に期待しているのだ。『スーパーマリオRPG2(仮)』、『マリオアーティストシリーズ(仮)』、『巨人のドシン1』、『MOTHER3(仮)』、そして『ゼルダの伝説DD(仮)』。これらのソフトは一体どうなってしまうのだろう。

数ある任天堂のゲーム機の中で、「任天堂」という会社名がついているのはN64だけである。それは、それだけ期待している、無限の可能性を秘めているということではないのだろうか。N64はまだ成長期。人間で言えば、まだ10才ぐらいだと私は思う。そこにいきなりドルフィンという弟が生まれ、親は弟にかまいっぱなしで兄は相手にさえされなくなると言うのは絶対にイヤだ。

孤独なN64兄貴に、はやく64DDという弟分を作ってあげるべきだと思う。そして自立していったSFC姉貴やGB兄貴のように立派なゲーム機に育ってほしい。親の名前を受け継いだ、一番期待されてる息子なのだから。

大器晩成を地でいくN64。でもドルフィンの登場でお尻に火がついたかっこうかな。N64の時代はまだまだこれから、いいゲームを期待しよう

### 好きだから……
広島県・川上　淳一さん

7月号のMOST SAMさんの意見もわかりますが、発売延期などを任天堂のオリジナリティの一言でまとめるのはどうかと思います。やはり、誰もが発売延期は望んでないと思います。また、他のハードへ移ればいいではないか、と言う意見には納得できません。たしかに、カプコンやコナミのようにいろいろなハードにソフトを供給しているメーカーならそれもわかります。しかし、『ゼルダ』や『マリオ』は「任天堂」でしか遊べないのです。

そして、任天堂がソフトの質を重視する立場なのもわかっていますが、やはり多くのサードパーティに参入してもらいたいのは当然のことではないでしょうか。今でも、1つのメーカーが参入するたびに64ドリームでも大騒ぎし、嬉しく思うのはユーザーも同じだと思います。ゲームの質を決めるのは、メーカーの人たちでもあり、私たちユーザーでもあるのではないでしょうか？私は任天堂が大好きです。だからこそ、きついことを言うのは、時には必要なのではないでしょうか。嫌いだったら何も言いません。

私は、任天堂の出すゲームは「おもしろい」と信頼しています。だから、発売当初の苦しかった状況も、今ではとても好調になってきたと思います。それは、やはり任天堂を信じてついてきた人たちや、これからのN64に期待している人たちの力があったからではないでしょうか。そういった意味で、信頼しているユーザーをあまり裏切らないためにも過剰な延期は控えてほしいんです。

愚痴っぽくてすいません。好きだからなんです。

親が子供をしかるのは憎いからじゃなくてかわいいから。いい子になってほしいからだよね。それと同じで、応援するが故に任天堂に対して厳しい意見が出たりもするよね

### なぜドルフィンなのか
北海道・御鐘　優二さん

ついに発表された任天堂の新ハード「ドルフィン(仮)」。しかし、どうにも納得のいかない思いをしているN64ユーザーは私だけではないでしょう。

言いたいことはいろいろありますが、まず発表の時期。ようやくN64が軌道に乗り始め、64DDの発売も控える今、何故……という気持ちは拭えません。考えたくはないことですが、企業としてN64及び64DDに見切りをつけ、新ハードに賭けるという方針なのでしょうか。

しかし、百歩譲ってそれを良しとしても、任天堂を支持するユーザーのひとりとしてこの新ハードには疑問を感じざるを得ません。「ゲームは容量ではない」とくり返してきながらなぜDVDなのか。なぜ書き換えのできる磁気ディスクではないのか。そして、何と言ってもあの発言……「当面はサードパーティの参入を求めない」……何を考えているのでしょうか。何をスネているのでしょうか。任天堂の望むソフト像とユーザーの求めるソフトが100%一致すると本気で考えているのか、それとも任天堂ソフトの良さがわからないユーザーなど必要ないという意志表示なのか……。「PS2以上の性能に!」等と対抗意識を燃やす前に、考えることは他にあるでしょう。なぜ任天堂が「傲慢」などと言われるのか、なぜN64とN64ユーザーがある意味で孤立した存在になってしまったのか、その理由を。

まだまだ発売日まで間があるせいか、どうにも具体的なヴィジョンが見えてこないドルフィン（仮）。はたしてゲームの明日を変えることができるのか

### 会員制について
愛媛県・佐田　真徳さん

ついに64DDの発売日が決定した。6月に出る予定だったのにさらに半年も待たなければならないのは残念だが、

延期にはもう慣れてしまったので平気だ(笑)。

しかし、残念なことがある。64DDが会員制のシステムだと言うことだ。会員制がベストだと任天堂さんが判断したのだろうが、N64は他のハードに比べて低年齢層のユーザーが多い。そのユーザーが「会員制」のゲームをはたして受け入れられるだろうか。

自分のお金でゲームを買える年齢ならともかく、親と同居している未成年が、親の許可なく何かの会員になることなどできない。「ゲーム会社の会員になってゲームをしたい」などと突然言っても、入会することをすんなり許してくれる親が多いとは思えない。月ごとに会費が必要なことに抵抗を覚えるユーザーも多いだろう。何もかもが初めてなのだ。

しかし、あえて会員制にすることによってコスト面などでのメリットも多いのだろう。任天堂さんには、CMなどを通じて64DDのシステムについてくわしく世間一般に広めてもらいたい。

いったい会費はいくらで本体はいくらで、何をするのにどれくらいお金がかかるのか具体的にはまだ見えてこない64DD。さて、いったいどんなものになるんでしょうか？

## 憂いの中にも楽しきことあり

静岡県・ティルさん

ドルフィンが発表されて話題になっているが、私にとってはハードのことよりも「あるソフト」のことの方が気がかりである。別に、「ソフトあってのハード云々」などと言おうというのではない。これは1人のユーザーの個人的な意見である。

さて「あるゲーム」とは何か。それは『ファイアーエムブレム（以下FE)』である。もうすぐNINTENDO POWER版が発売され、DD版も予定されている人気シリーズである。

前作から3年。待望の新作である。これは非常にうれしいことだが、気になるのは次の作品である。次の作品が出るのは早くても2年後だろう。はたしてその時まで64DDは生きているだろうか？ドルフィンが発売されて1年が経ったその時まで……。

確かに過去の作品の発売時期もこんな感じだった。FC版『外伝』が発売されたときにはすでにSFCが出ていたし、SFC版の『聖戦の系譜』が発売されたのはN64発売直前というときだった。そう考えると大丈夫なのかも知れない。しかしまだ気がかりなことがある。それは普及台数の問題だ。もしも普及台数があまり伸びなかった場合、『FE』という素晴らしいゲームを多くの人に遊んでもらうことができないということになるが、それは避けたい事態である。64DDが売れてくれればいいわけであるが、どうなるだろうか。

しかしここでドルフィンの発表である。その影響は確実に64DDも受けるだろうが、それよりも『FE』がどうなるのか、ということの方が気になる。そうなってくると次の『FE』はドルフィンで出るのだろうか？私たちの『FE』はどうなっていくのでしょうか？激流とも言える昨今のハードの移り変わりの中で、開発元のインテリジェントシステムズは苦労しているのではないでしょうか。最後に、NINTENDO POWER版『ファイアーエムブレム トラキア776』は9月1日に書き換えスタート（2500円）！その前にプリライト版が8月28日に先行発売されます（通常版6000円・限定版9800円）。ローソンで8月16日まで予約受付してましたので、1日でも早くプレイしたいFE信者ならば予約したはず。3年ぶりの新作で夏休みを過ごせるなんて、私は幸せ者です。

ハイ、『ファイアーエムブレム』へ注ぐ気持ちが強烈に表現されてますね。でも、まだ『トラキア776』も発売されてないのに、もう次回作が気になるのか？

## そのスピードで！

静岡県　k@zuさん

よく「任天堂の対応が遅い」と言う意見を目にします。実際、そうかな。特に、N64関係は延期が恒例……（苦笑）。ソフトは次々に遅れ、やっと2年目から充実。12月と決定した64DDも、待ちに待ちました。そのぶん品質が上がれば、僕は納得なんだけどね。でもそんな言いワケは、「サポーター」の人にしか伝わらない。ライトユーザーが、表面的なイメージだけで判断してしまうのも仕方ないでしょう。

逆に、早過ぎるとさえいわれる「ドルフィン(仮)」の登場。確かに、N64が絶好調なのに……って気もする。64DDも発売前だし。でも、N64の第一報だってSFCの発売から3年後くらいだったと思う。今まで遅れがちで苦戦したんだから、今度は早すぎるくらいにしてみれば? 任天堂は、良質なハードやソフトを作るチカラは世界一。それなのに苦戦するのは、もう見たくない! 後は、ビジネス的な戦略がポイント。そしてそれは、すでに準備完了です!

まず、64DDエンターネット&GBモバイル。この通信が、ドルフィンへと拡がっていくでしょう。さらに、「PS2の性能と同程度か、ちょっと上」っていう点もニクい。8月号の僕の意見と同じ。PS2からの移植が増えるでしょ?だまっていても自然に、ね。コレで、ソフト不足も解消されそう。そして前述の「早い発表」による、ライトユーザーへのアピール。3年前とは全然違って、スゴく戦略的です。そう考えてみると、今までの反省が十分活かされてると思う。64DDもムダにはならないハズ。決定したからには応援するんで、ガンガン攻めてほしい。400MHzのCPU同様、猛スピードで。

まぁ急ぎすぎるのも良くないことかも知れないけど、任天堂に限ってはこれは当てはまらない話。なんだか石橋を叩いても渡らないこれまでを見てると、歯がゆくて……

**原稿募集**

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百〜八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

## 読者アンケートから

FROM READERS

●読み始めて3冊目ですが、このボリュームで490円は安くてウレシイです。フリガナがうってあるので、9歳の娘も楽しんで読んでいます。（兵庫県・絹田　雅子）

●Dream Drunkerのマリオとピーチの関係がとっても楽しくて面白いです。(静岡県・もっっくん!?）

●ぜひ一度ファミコンソフトの大特集をやって下さい。（長野県・T.T）

●昔のソフトを攻略するコーナーを作ってほしい。攻略記事が人気ソフトばかりのような気がする。いろんなソフトの攻略をして！（大阪府・浦西　克典）

●本郷さんは下条アトムに似てる。(静岡県・野島　大輔）

●本郷さんはもっと公の場に出ましょう。CMとかで湯川元専務みたいになれば、N64、64DD、ドルフィンともにもっと売れる？（新潟県・よしお太郎）

●ゼル夫くん、ページ少なすぎ。もっと増やしてちょんまげ！コレがないと、私は、私はぁぁ、生きていけないっ！（北海道・ヤドラン♀）

●テレカ以外の全員サービスもしてくれ～！（三重県・64KING）

●プレゼントが当たりません。どうしましょう。（福井県・さい）

●最近、N64よりもSFCに夢中になっています。これからドルフィンなる新しいモノができても、昔の面白いモノは今でも面白いのです。（福島県・俊也りん）

●ローソンで『トラキア776』の予約に行った。実際ロッピーを使って予約するのははじめて。料金前払いなのを知らなくてハジかいた……。（山形県・生田　淳二）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX番号 03(3230)0675

●はみだし大通り

GBの『サバイバルキッズ』がようやく再販された模様（8月8日現在）。6月17日に発売された途端、あっという間に売り切れていたので、買えなかった人も多いんじゃないかな。お早めにお店へ！

# ドクトルエンドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

## 商店街会長のお言葉

RPGやSLGなど、クリアまでに長時間かかるゲームが大の苦手。だけど『ドラクエ』だけは別格で、シリーズ全部楽しんでいる。その中でも特に好きなのが『ドラクエIV』。GBで『I・II』が発売されるけど、『IV』も是非！

## 新作ソフトの買い時を考える

**せっかく自分が買った新作なのに、すぐに値段が下がってしまうとショックだよね。N64のゲームは値動きが激しく、買い時をつかむのはなかなか難しい。だけどその値動きを大まかに判断する基準がいくつかあるので、購入の際の参考にしてほしい。**

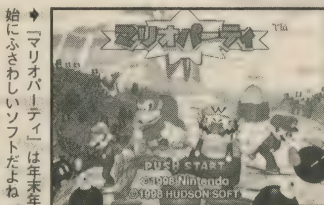
### ￥ 値下がり注意 大

小さなゲームショップでは、レジの奥にある棚に在庫ソフトを置いてある店が多い。この在庫の量に注目してみよう。発売から1週間以上経っているにもかかわらず、大量に在庫があるソフトは大暴落の可能性が高い（店の規模にもよるが、10本以上あると危険水準）。特に購入を急いでないならば、もう1～2週間くらい様子を見てみよう。また、パッケージが大きいソフトも値下がりしやすい。大きなソフトを在庫として多く抱えていると、スペースを取って邪魔になるので、店としてはなるべく早く売ってしまいたいものなのだ。一度に大きく値下がりすることはあまりないが、時間の経過とともに少しずつ値段が下がっていくぞ。

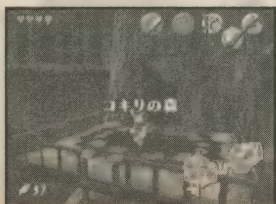
### ￥ 高値安定 大

発売直後の販売価格に注目しよう。一般的に、N64のソフトは希望小売価格の1割引で販売されるケースが多いが、まれにほとんど値引きナシの場合がある。これはメーカーからの出荷量が少なく、ゲームショップの仕入れ価格が高くなっているのが理由なのだ。出荷が十分な量に達するまでには1～2ヶ月程度かかり、この期間中は売り切れになりやすく、もし売っていても高値安定のままというケースがほとんど。ただ、出荷が十分な量に達した途端に大暴落というケースもある。だから欲しいソフトが値引きナシで販売されていたら、買い逃すとしばらく手に入らないからすぐに買うか、値下がりを期待して待つかの判断をしよう。

### ￥ 即買い！ 大

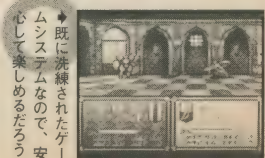
首を長くして発売を楽しみに待っていたソフトは、値動きを気にするヒマがあったらとっとと購入して、その分タップリとゲームを楽しむのがキホン。また、夏休みや年末年始など、ゲームで遊ぶのにピッタリの時期も、安く買えることより、タップリ楽しめることの方が価値が大きいので、値段を気にせず購入するのが得策だろう。この時期の大物ソフトは売り切れになりやすく、買い逃すとなかなか手に入らなくなるぞ。

◆『マリオパーティ』は年末年始にふさわしいソフトだよね

◆他機種のソフトでも、大きなものは値下がりしやすい傾向

◆最近では、『マリオゴルフ64』がほぼ値引きなしだった

◆今でこそ安い『ゼルダ』だけど、後悔した人は少ないはず

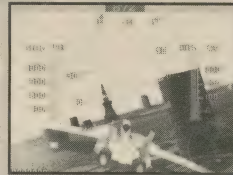
## 今月のオレはこれを買う！

9/20までに発売される、購入予定のソフトは『ファイアーエムブレム トラキア776』のデラックスパック1本だけ。個人的には、シミュレーションRPGも大の苦手ジャンルなので、今までの『FE』シリーズはほとんど遊ばずに敬遠していた。しかし、任天堂が限定版のようなパッケージを発売するのは初のことで、ビデオやぬいぐるみなどのオマケに惹かれて購入予定に。もちろん、SRPGだからと食わず嫌いせずに、今回はゲームの方も楽しむつもりだ。意外と大ハマリするかも。

◆根強いファンが多い『FE』。今回もロングヒットになりそうだ

◆既に洗練されたゲームシステムなので、安心して楽しめるだろう

 ゲームに関するマニアックな質問や、お便りを募集しています。CQE07011@nifty.ne.jpまでEメール（07011は数字）か、編集部FAX（03-3230-0675）までお願いします。返信先も書いてね。

# 秋葉原価格調査団 (8/9調査)

今月は1000円程度値下がりしたソフトは多いものの、大きく値段が下がったものはない。『スター・ウォーズ エピソード1レーサー』や『オウガバトル64』など、比較的最近発売されたソフトも、おおむね安定した価格だ。特に購入を急いでいないなら、9月まで待ってみるのも一案だろう。というのも、9月末には各ゲームショップともに半期の決算時期を迎え、その時期になると毎年あちこちで特価セールが行われるからだ。先日、千葉県の64MASTERさんが、市川周辺の詳細な価格調査をしてくれた。ありがとう！ スペースの都合で紹介できなくて申し訳ない。最近では滅多に見かけない『ソニックウイングス アサルト』を置いてある店もあるようで、羨ましい限りだ。

↑『ソニック』は、秋葉原だけでなく、横浜周辺でも見かけない。結構あちこち探したんだけど

## 各ハードのお値段

| | |
|---|---|
| NINTENDO64 | 11000円 |
| ゲームボーイカラー | 6280円 |
| ゲームボーイポケット | 3280円 |
| スーパーファミコンジュニア | 6480円 |
| AV仕様ファミコン | 4980円 |
| ドリームキャスト | 19800円 |
| プレイステーション | 13800円 |
| ワンダースワン | 4480円 |
| ネオジオポケットカラー | 6800円 |

ハードの価格は全国的にバラつきが少ないので、お買い得品を見つけるのは難しい。

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ黙示録 | 7800 | 1979 | コナミ |
| イギーくんのぶらぶらぽよん | 5800 | 1480 | アクレイムジャパン |
| ウエイン・グレツキー・3Dホッケー | 6800 | 3980 | ゲームバンク |
| ウエットリス | 5800 | 3980 | イマジニア |
| ウエーブレース64 | 6800 | 1970 | 任天堂 |
| ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 | 5980 | 980 | ハドソン |
| エアロゲイジ | 7800 | 1979 | アスキー |
| エアーボーダー64 | 7980 | 2480 | ヒューマン |
| 栄光のセントアンドリュース | 9800 | 1480 | セタ |
| エクストリームG | 6800 | 1979 | アクレイムジャパン |
| SD飛龍の拳伝説 | 6480 | 2950 | カルチャーブレーン |
| NBA IN THE ZONE'98 | 6800 | 3980 | コナミ |
| NBA IN THE ZONE2 | 7800 | 4980 | コナミ |
| F-ZERO X | 5800 | 2480 | 任天堂 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 5800 | 2979 | 任天堂 |
| エルテイルモンスターズ | 6800 | 4980 | イマジニア |
| AI将棋3 | 7800 | 3980 | アスキーサムシンググッド |
| オウガバトル64 | 7800 | 5980 | 任天堂 |
| おねがいモンスター | 6980 | 5480 | ボトムアップ |
| オリンピックホッケーナガノ | 6800 | 980 | コナミ |
| G.A.S.P!! | 6800 | 3980 | コナミ |
| カメレオン・ツイスト | 6980 | 1480 | 日本システムサプライ |
| カメレオン・ツイスト2 | 6300 | 3980 | 日本システムサプライ |
| がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り | 7800 | 3980 | コナミ |
| がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ | 8900 | 1980 | コナミ |
| キラッと解決! 64探偵団 | 6800 | 2980 | イマジニア |
| キングヒル64 | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～ | 6800 | 1980 | ハドソン |
| ゴールデンアイ007 | 4800 | 3980 | 任天堂 |
| 最強羽生将棋 | 9800 | 3980 | セタ |
| Jリーグイレブンビート1997 | 6980 | 3480 | ハドソン |
| Jリーグダイナマイトサッカー64 | 7500 | 980 | イマジニア |
| Jリーグタクティクスサッカー | 7800 | 5480 | アスキー |
| JリーグLIVE64 | 9800 | 980 | EAV |
| 時空戦士テュロック | 7800 | 1280 | アクレイムジャパン |
| 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 | 7800 | 6980 | コナミ |
| 実況Jリーグパーフェクトストライカー | 9800 | 1480 | コナミ |
| 実況G1ステイブル | 7800 | 6780 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球4 | 8900 | 1980 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球5 | 7800 | 3980 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球6 | 7800 | 6780 | コナミ |
| 実況ワールドサッカー3 | 7500 | 2980 | コナミ |
| 実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～ | 7800 | 売り切れ | コナミ |
| シティツアーグランプリ全日本GT選手権 | 6800 | 1980 | イマジニア |
| シムシティ2000 | 6800 | 2950 | イマジニア |
| 新世紀エヴァンゲリオン | 8800 | 売り切れ | バンダイ |

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 人生ゲーム64 | 6800 | 2979 | タカラ |
| 新日本プロレス 闘魂炎導 | 6980 | 980 | ハドソン |
| 新日本プロレス 闘魂炎導2 | 6800 | 5480 | ハドソン |
| 進め! 対戦ぱずるだま 闘魂! まるたま町 | 6800 | 2980 | コナミ |
| スター・ウォーズ エピソード1レーサー | 6800 | 4980 | 任天堂 |
| スター・ウォーズ～帝国の影～ | 7800 | 980 | 任天堂 |
| スターソルジャー バニシングアース | 6800 | 1980 | ハドソン |
| スターフォックス64 | 4800 | 3780 | 任天堂 |
| スノボキッズ | 6800 | 3980 | アトラス |
| SNOW SPEEDER | 6800 | 2480 | イマジニア |
| スペースダイナマイツ | 6800 | 1800 | ビッグ東海 |
| スーパースピードレース64 | 6800 | 1979 | タイトー |
| スーパービーダマン バトルフェニックス | 6800 | 3980 | ハドソン |
| スーパーボウリング | 6800 | 2980 | アテナ |
| スーパーマリオ64 | 4800 | 3780 | 任天堂 |
| スーパーロボットスピリッツ | 7800 | 2480 | バンプレスト |
| ズール～魔獣使い伝説～ | 6800 | 4980 | イマジニア |
| ゼルダの伝説 時のオカリナ | 6800 | 1800 | 任天堂 |
| ソニックウイングスアサルト | 6980 | 売り切れ | ビデオシステム |
| 超空間ナイタープロ野球キング | 9980 | 980 | イマジニア |
| 超空間ナイタープロ野球キング2 | 6800 | 3980 | イマジニア |
| 超スノボキッズ | 6800 | 4980 | アトラス |
| チョロQ64 | 6800 | 5280 | タカラ |
| ディディーコングレーシング | 6800 | 1480 | 任天堂 |
| デザエモン3D | 7800 | 2980 | アテナ |
| テトリス64 | 4980 | 3780 | セタ |
| デュアルヒーローズ | 6980 | 980 | ハドソン |
| 1080°スノーボーディング | 6800 | 1980 | 任天堂 |
| 電車でGO! 64 | 6800 | 5780 | タイトー |
| DOOM64 | 7800 | 1480 | ゲームバンク |
| トップギアオーバードライブ | 6980 | 3980 | ケムコ |
| トップギアラリー | 6980 | 1972 | ケムコ |
| ドラえもん のび太と3つの精霊石 | 7980 | 6480 | エポック社 |
| ドラえもん2 のび太と光の神殿 | 6800 | 2980 | エポック社 |
| ナイフエッジ | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ | 5800 | 4980 | 任天堂 |
| ぬし釣り64 | 6800 | 4980 | パックインソフト |
| バイオレンスキラー | 7800 | 5480 | gemzi |
| ハイパーオリンピック イン ナガノ64 | 6800 | 2980 | コナミ |
| HYBRID HEAVEN | 7800 | 6780 | コナミ |
| パイロットウイングス64 | 9800 | 953 | 任天堂 |
| 爆笑人生64 めざせ! リゾート王 | 6800 | 2980 | タイトー |
| 爆ボンバーマン | 6980 | 3980 | ハドソン |
| パズルボブル64 | 4800 | 1980 | タイトー |
| パチンコ365日 | 6980 | 2980 | セタ |
| BUCK BUMBLE | 6880 | 1979 | Ubiソフト |

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 遥かなるオーガスタMASTARS'98 | 7980 | 1980 | T&Eソフト |
| パワーリーグ64 | 6980 | 980 | ハドソン |
| バンジョーとカズーイの大冒険 | 6800 | 2980 | 任天堂 |
| バーチャル・プロレスリング64 | 6800 | 980 | アスミック |
| Parlor! PRO64 | 6980 | 3980 | 日本テレネット |
| ピカチュウげんきでちゅう | 9800 | 4780 | 任天堂 |
| ヒューマングランプリ | 9800 | 980 | ヒューマン |
| 飛龍の拳ツイン | 6980 | 2950 | カルチャーブレーン |
| PDウルトラマンバトルコレクション64 | 6800 | 4980 | バンダイ |
| ファイティングカップ | 6800 | 2980 | イマジニア |
| ファミスタ64 | 6800 | 980 | ナムコ |
| FIFAロードトゥワールドカップ'98 | 6800 | 3980 | エレクトロニックアーツ |
| ぷよぷよSUN64 | 5980 | 1980 | コンパイル |
| ブラストドーザー | 4800 | 980 | 任天堂 |
| プロ麻雀 極64 | 6800 | 3980 | アテナ |
| HEIWAパチンコワールド64 | 7900 | 4980 | ショウエイシステム |
| HEXEN | 6800 | 1980 | ゲームバンク |
| 牧場物語2 | 6800 | 4980 | パックインソフト |
| ポケモンスタジアム | 6800 | 2980 | 任天堂 |
| ポケモンスタジアム2 | 5800 | 4970 | 任天堂 |
| ポケモンスナップ | 6800 | 3480 | 任天堂 |
| ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え～ | 6800 | 3980 | ハドソン |
| 麻雀道64 | 6980 | 2980 | ビデオシステム |
| 麻雀放浪記CLASSIC | 7900 | 2980 | イマジニア |
| 麻雀MASTAR | 9800 | 1980 | コナミ |
| 麻雀64 | 7800 | 5980 | コーエー |
| マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー | 6800 | 3480 | カプコン |
| マリオカート64 | 4800 | 3980 | 任天堂 |
| マリオゴルフ64 | 5800 | 4980 | 任天堂 |
| マリオのフォトピー | 9800 | 1980 | ハギワラシスコム |
| マリオパーティー | 5800 | 3980 | 任天堂 |
| マルチレーシングチャンピオンシップ | 7900 | 1980 | イマジニア |
| 森田将棋64 | 9800 | 4180 | セタ |
| ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | 8900 | 1980 | エニックス |
| ヨッシーストーリー | 6800 | 1979 | 任天堂 |
| RAKUGAKIDS | 6800 | 売り切れ | コナミ |
| ラストレジオンUX | 6800 | 5480 | ハドソン |
| Rally'99 | 6800 | 5770 | イマジニア |
| LET'Sスマッシュ | 6800 | 5480 | ハドソン |
| 64大相撲 | 7980 | 1950 | ボトムアップ |
| 64大相撲2 | 6980 | 3980 | ボトムアップ |
| 64で発見!! たまごっち | 6800 | 380 | バンダイ |
| 64トランプコレクション | 6980 | 1979 | ボトムアップ |
| LODE RUNNER 3-D | 6800 | 5970 | バンプレスト |
| ワイルドチョッパーズ | 6980 | 2972 | セタ |
| ワンダープロジェクトJ2 | 9800 | 1979 | エニックス |

## はみだし大通り

**Q** ファミコン版の「MOTHER」はどこで手に入る？（埼玉県・糸井ファンさん）

**A** 新品はどこにも残ってないはず。ファミコンの中古ソフトを扱っているゲーム店を、あちこち探し回ってみるしかないかな。

# GB情報局海外版

先月に引き続き、海外GBソフトの『スーパーマリオブラザーズ DX』を紹介しよう。ファミコン版の『スーパーマリオ』がそのまま楽しめるのが魅力のこのソフト。でも、GBは解像度が低いのでファミコン版よりも画面の表示範囲が少し狭くなり、足場が見づらいなど、ちょっぴり難しくなっている。それ以外はほぼファミコン版と同じで、しかもお楽しみ要素がタップリと追加されているから、日本版が発売されたら絶対買いだぞ！

↑画面の表示範囲が狭いのだ。十字キーで画面を上下にスクロールする

# 自腹プレゼント

今月は、ファミコンソフトの『ゴルフ』をプレゼントしましょう。この『ゴルフ』は、今から15年も前の1984年5月1日に発売されたものだけど、FC『マリオオープンゴルフ』や、N64『マリオゴルフ64』などのルーツとなったゲームで、ショットの操作方法など、ゲームシステムも基本的に同じなのだ。今回も、アンケートハガキの希望プレゼント欄に「99番 ゴルフ」と書いて御応募下さい。抽選で3名様にプレゼントします。

↑ホール数が少ないものの、面白さは変わらない

# NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | スーパードンキーコング | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパードンキーコング2 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパードンキーコング3 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | がんばれゴエモン きらきら道中 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | スーパーメトロイド | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | クロックタワー | 24 | 16 | ヒューマン | 1000 |
| ACT | ストリートファイターIIターボ | 20 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | レッキングクルー'98 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| ACT | ドラえもん3 のび太と時の宝玉 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| ACT | ドラえもん4 のび太と月の王国 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| ACT | ロックマン7 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | がんばれゴエモン3 | 16 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | 悪魔城ドラキュラXX | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | スーパーマリオコレクション | 16 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | ロックマンX | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | ファイナルファイト2 | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | 奇々怪界 月夜草子 | 12 | なし | ナツメ | 1000 |
| ACT | ワギャンパラダイス | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | カービィボウル | 12 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパーボンバーマン3 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| ACT | 超原人2 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| ACT | 超魔界村 | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | ファイナルファイト | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | キッドクラウンのクレイジーチェイス | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| ACT | ツインビー レインボーベルアドベンチャー | 8 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | 魂斗羅スピリッツ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | それ行けエビス丸 からくり迷路 | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | 超魔界大戦 どらぼっちゃん | 8 | 16 | ナグザット | 1000 |
| ACT | 奇々怪界 謎の黒マント | 8 | なし | ナツメ | 1000 |
| ACT | サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーワギャンランド | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーワギャンランド2 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | THE FIREMEN | 8 | なし | ヒューマン | 1000 |
| ACT | リブルラブル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーマリオワールド | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| RPG | ウィザードリィI・II・III | 32 | 256 | メディアファクトリー | 3000 |
| RPG | ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～ | 32 | 64 | アスキー | 1000 |
| RPG | レナス2 ～封印の使徒～ | 32 | 64 | アスミック | 1000 |
| RPG | Last Bible III | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | マザー2 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| RPG | 大貝獣物語 | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | ブレスオブファイアII | 20 | 64 | カプコン | 1000 |
| RPG | FEDA | 20 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | ダウン・ザ・ワールド | 16 | 64 | アスキー | 1000 |
| RPG | 旧約・女神転生 | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | 真・女神転生II | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説 | 16 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| RPG | ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物 | 16 | 64 | データイースト | 1000 |
| RPG | ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| RPG | ELFARIA II | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | 新桃太郎伝説 | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | ARETHA | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | ARETHA2 | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | レナス［古代機械の記憶］ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| RPG | 真・女神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II | 12 | 64 | エポック社 | 1000 |
| RPG | トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | 12 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| RPG | ソードワールドSFC | 12 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| RPG | イーハトーヴォ物語 | 8 | 16 | ヘクト | 1000 |
| RPG | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 | 8 | 16 | エポック社 | 1000 |
| RPG | エストポリス伝記 | 8 | 64 | タイトー | 1000 |
| RPG | ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| RPG | METAL MAX 2 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| SPT | スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム | 32 | 256 | ヒューマン | 1000 |
| SPT | 実況ワールドサッカー2 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| SPT | リングにかけろ | 20 | なし | メサイヤ | 2000 |
| SPT | スーパーパンチアウト | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| SPT | スーパーファミリーゲレンデ | 16 | 64 | ナムコ | 2000 |
| SPT | 磯釣り 離島篇 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | 海のぬし釣り | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | 川のぬし釣り2 | 12 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | スーパーフォーメーションサッカー96 WCE | 12 | なし | ヒューマン | 1000 |
| SPT | ダービージョッキー［騎手王への道］ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| SPT | ワイアラエの奇蹟 | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| SPT | デビルズコース | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| SPT | スーパーファミリーテニス | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SPT | スーパー大相撲 熱戦大一番 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SPT | ナムコットオープン | 8 | 64 | ナムコ | 1000 |
| SPT | スキーパラダイス with スノーボード | 8 | なし | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | つり太郎 | 8 | 16 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | F-ZERO | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | 幻獣旅団 | 32 | 256 | アクセラ | 2000 |
| SLG | ファイアーエムブレム トラキア776 (9/1より) | 32 | 256 | 任天堂 | 2500 |
| SLG | ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～ | 32 | 64 | コナミ | 1000 |
| SLG | スーパーブラックバス3 | 32 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| SLG | ファイアーエムブレム聖戦の系譜 | 32 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | 魔神転生II | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| SLG | タクティクスオウガ | 24 | 64 | クエスト | 1000 |
| SLG | Winning Post2 プログラム'96 | 24 | 256 | 光栄 | 1000 |
| SLG | ダービースタリオン98 | 24 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| SLG | ファイアーエムブレム紋章の謎 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | アースライト ルナ ストライク | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| SLG | 伝説のオウガバトル | 16 | 256 | クエスト | 1000 |
| SLG | スーパーブラックバス2 | 16 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| SLG | デア ラングリッサー | 16 | 64 | 日本コンピュータシステム | 1000 |
| SLG | スーパーファミコンウォーズ | 16 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| SLG | 牧場物語 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | AIII S.V. | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | ジ・アトラス | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | 魔神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| SLG | ミリティア | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士 | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | SUPER大航海時代 | 8 | 64 | 光栄 | 1000 |
| SLG | たまごっちタウン | 8 | 64 | バンダイ | 2500 |
| SLG | ロードモナーク | 4 | 64 | エポック社 | 1000 |
| SLG | シムシティー | 4 | 256 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | すってはっくん | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| PUZ | カービィのきらきらきっず | 16 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | マジカルドロップ2 | 16 | なし | データイースト | 1000 |
| PUZ | POWERロードランナー | 12 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | 上海III | 8 | なし | サン電子 | 1000 |
| PUZ | CAMEL TRY | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| PUZ | クオンパSFC | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| PUZ | POWER倉庫番 | 8 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | マリオのスーパーピクロス | 8 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | パネルでポン | 8 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.1 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.2 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.3 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー | 8 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| PUZ | す～ぱ～ぷよぷよ | 8 | なし | バンプレスト | 1000 |
| PUZ | お絵かきロジック | 4 | 16 | 世界文化社 | 2000 |
| PUZ | PUZZLE BOBBLE | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| PUZ | コズモギャング ザ パズル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| PUZ | ドクターマリオ | 4 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | コラムス | 4 | 16 | メディアファクトリー | 2000 |
| SHT | 極上パロディウス | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | PHALANX | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| SHT | ポップンツインビー | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | AXELAY | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | コズモギャング ザ ビデオ | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SHT | グラディウス3 | 4 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | SPACE INVADERS | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| SHT | キャラバン シューティング コレクション | 4 | なし | ハドソン | 1000 |
| ETC | はじまりの森 | 32 | 64 | 任天堂 | 2500 |
| ETC | 同級生2 | 32 | 16 | バンプレスト | 2000 |
| ETC | 晦 一つきこもり | 32 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| ETC | ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女 | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 平成 新・鬼ヶ島 前編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 平成 新・鬼ヶ島 後編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | かまいたちの夜 | 24 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| ETC | 学校であった怖い話 | 24 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| ETC | 魔女たちの眠り | 24 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| ETC | Zooっと麻雀! | 20 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 夜光虫 | 16 | 64 | アテナ | 1000 |
| ETC | 大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～ | 16 | 64 | タイトー | 1000 |
| ETC | SUPER人生ゲーム3 | 16 | 64 | タカラ | 1000 |
| ETC | ただいま勇者募集中 おかわり | 16 | 64 | ヒューマン | 1000 |
| ETC | ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| ETC | ハロー! パックマン | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| ETC | RPGツクール SUPER DANTE | 8 | 256 | アスキー | 1000 |
| ETC | ドカポン外伝 炎のオーディション | 8 | なし | アスミック | 1000 |
| ETC | 決戦! ドカポン王国 ～伝説の勇者たち～ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| ETC | プロ麻雀 極III | 8 | 64 | アテナ | 1000 |
| ETC | 大爆笑人生劇場 | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| ETC | SUPER億万長者ゲーム | 8 | 64 | タカラ | 1000 |
| ETC | 弟切草 | 8 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| ETC | スーパー桃太郎電鉄II | 8 | 64 | ハドソン | 1000 |
| ETC | 囲碁倶楽部 | 8 | 64 | ヘクト | 1000 |
| ETC | 真・麻雀 | 4 | 64 | コナミ | 1000 |
| ETC | スーパートランプコレクション2 | 4 | なし | ボトムアップ | 1000 |

# SFC&GB発売カレンダー

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

## スーパーファミコン

### 【9月以降発売予定】

- 9月1日 **ファイアーエムブレム トラキア776**/SLG/任天堂/2500円/NP

## ゲームボーイ

### 【8月発売予定】

- 27日 **-ぷよぷよ外伝-ぷようぉーず**/RPG/コンパイル/3980円/C
- 8月 **アクアライフ**/ETC/タム/3980円/C

### 【9月発売予定】

- 3日 **きせかえ物語**/SLG/パックインソフト/3800円/C/P
- 10日 **ぐるぐるガラクターズ**/RPG/アトラス/4300円/C
- 22日 **スーパーリアル・フィッシング**/SPT/ボトムアップ/4300円/C専用
- 23日 **ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II**/RPG/エニックス/4900円/C
- 23日 **Front Row**/RAC/キッド/3980円（予）/C専用
- 23日 **かわいいペットショップ物語**/RPG/タイトー/3980円/C
- 上旬 **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/3800円/C
- 上旬 **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/3800円/C
- 9月末 **ウエットリスGB**/PUZ/イマジニア/3980円/C
- 9月 **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3600円/C

### 【10月発売予定】

- 1日 **スーパーロボット大戦 リンクバトラー**/RPG/バンプレスト/4500円（予）/C
- 8日 **ハムスター倶楽部**/ETC/ジョルダン/3980円（予）/C
- 8日 **格闘料理伝説 ビストロレシピ～激闘★フードンバトル編～**/RPG/バンプレスト/3980円/C
- 21日 **銃鋼戦記バレットバトラー**/RPG/コナミ/4500円（予）/C
- 22日 **クイックスアドベンチャー**/ACT/タイトー/未定/C
- 上旬 **キャットウーマン**/ACT/ケムコ/3980円/C専用
- 上旬 **デイジャブ**/ADV/ケムコ/3980円/C専用
- 上旬 **語楽王 TANGO!**/ETC/J・ウイング/3980円（予）/C
- 上旬 **ウィザードリィ エンパイア**/RPG/スターフィッシュ/3980円/C専用
- 下旬 **～倉庫番伝説～光と闇の国**/PUZ/J・ウイング/3980円（予）/C
- 10月 **夜行虫GB**/ADV/アテナ/3800円（予）/C
- 10月 **シルバニアファミリー～おとぎの国のペンダント～**/ADV/エポック社/3980円/C
- 10月 **スーパーチャイニーズファイターDX**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 10月 **本格将棋「聖」**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 10月 **白江七段の囲碁入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 10月 **ファミリートランプ**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 10月 **ポケットGT**/RAC/エムティーオー/3980円/C

### 【11月以降発売予定】

- 11月 **ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～**/RPG/イマジニア/未定/C
- 11月 **R-TYPE DX**/SHT/エポック社/3980円（予）/C
- 11月 **メロディキッズ（仮）**/ETC/エポック社/3980円（予）/C
- 11月 **みんなの将棋-初級編-**/TAB/エムティーオー/3980円/C
- 11月 **突撃! パッパラ隊**/SHT/J・ウイング/4800円（予）/C
- 12月上旬 **トップギアポケット2**/RAC/ケムコ/未定/C専用
- 12月 **飛龍の拳スタジアムGB SD**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 秋 **マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～（仮）**/RPG/イマジニア/未定/C
- 秋 **エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～（仮）**/RPG/イマジニア/未定/C
- 秋 **ゴルフだいすき!**/SPT/キッド/3980円/C
- 冬 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
- 冬 **コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～**/PUZ/メディアファクトリー/未定/C

### 【発売日未定】

- **爆走戦記メタルウォーカーGB（仮）**/RPG/カプコン/未定/C
- **テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち**/PUZ/カプコン/未定/C専用
- **ウルトラベースボール**/SPT/カルチャーブレーン/3900円/C
- **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3900円/C
- **筋肉番付GB（仮）**/ETC/コナミ/未定/C
- **ザ・グレイトバトルPOCKET**/SLG/バンプレスト/未定/C
- **スター・ウォーズ エピソード1 レーサー**/RAC/任天堂/未定/C専用
- **スーパーマリオブラザーズデラックス**/ACT/任天堂/未定/C専用
- **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実（仮）**/ACT/任天堂/未定/C専用
- **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定
- **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C

『スーパーロボット大戦』シリーズプロデューサー
## 寺田貴信氏インタビュー

# スパロボ大百科

『スーパーロボット大戦64』発売決定記念！

みんなが待ってたビックタイトル『スーパーロボット大戦』がついに64にやってくる！というわけで今回はそれを記念して「スパロボ大百科」をお送りしよう。『スパロボ大戦』シリーズのプロデューサー、寺田貴信さんのインタビューに始まって、ゲーム、プラモデル、本、そして実在するロボットなどなど、スーパーロボットのことならなんでもわかる（？）この特集！スパロボ初心者からマニアに至るまでぜ〜ったい退屈はさせません！

# 『スーパーロボット大戦 64』発売決定記念!

# 寺田貴信氏 超ロボット主義インタビュー!!

寺田貴信氏

●てらだ　たかのぶ●
バンプレスト企画開発部所属。『スパロボ』シリーズのプロデューサー。

**『第4次』よりスーパーロボット大戦に関わり、64ソフトはこれが2本目の寺田氏。今回はゲームの話のほか、スパロボ原体験についても聞いてみた!**

**これまでとは違う、全く新しい『スーパーロボット大戦』を作りたい!**

●『スパロボ64』はいつごろから作っていたんですか?

寺田氏(以下「寺田」):2年ぐらい前ですかね?『スーパーロボットスピリッツ』が去年の7月にでて、その半年ぐらい前には企画ができてましたから。スピリッツをつくりながら水面下では進んでました。

●今回はストーリーがまったく新しいものになってますね。

寺田:ユーザー層がちがいますからね。PSから64に流れてくる人もいるとは思いますが、今回は低年齢層を狙ってるんです。それに、今までの話は『コンプリートボックス』で一段落つけましたんで、ここで新しい話をやらないと、またリメイクとか移植みたいな形になってしまいますから。64版は今後のシリーズとか今までのシリーズとも切り離した形で作ってます。

●ムゲ=ゾルバドス帝国(※1)を敵にしたのは?

寺田:話を作ってるときに、いままでと同じようにガンダムの敵が中心だと、前のシリーズを引きずっちゃうんですよ。「いかに前のシリーズから脱却するか」っていうことでストーリーとかキャラを一新したんで、ここでまた「ティターンズ(※2)がどうしたこうした」っていうのは64でやるべきではないと思って。

●分岐のシステムもいままでと違いますよね。

寺田:話をいくつかのブロックに分けて、ブロックが替わるときにどこのブロックにいくかによって話が変わるっていうことで、選択によっては、やるたびにブロックの組み合わせが違います。だから、リプレイ性は高くなってます。主人公を変えてやりなおすってこともできますしね。主人公については、今回は濃い目に主人公の話を演出しようということで、主人公を選ぶとライバルが決まって、その2人の話を中心にストーリーが進むようになってるんです。

**パートナーシステム!合体攻撃!新システムもいろいろあるぞ!**

●システム的にもいろいろと新しい部分がありますね。

寺田:いかにいままでのパターンを脱却するかっていうのが根本のコンセプトなんで、けっこう面食らってる人もいると思います。パートナーシステムは前にも似たようなものはあったんですけど、より具体化した形になってます。今回は、合体攻撃というのが一番新しい所ですね。昔から要望があったんですけど、CD-ROMじゃできないんですよ。3体分のデータをCD-ROMから読み出してくるとえらい時間がかかっちゃうんで。だから、いままでやってなかったのは「64でなければできなかった」っていうことですね。PSだとCD-ROMだし、キャラを3体ならべて表示できないし。一緒に攻撃できるキャラの組み合わせがいろいろあるんで、自分でみつけだしていろいろやってみてください。組み合わせはだいたいみんなわかりますよね?ヒントは「同じシリーズ」です。今回は、ダイナミック企画(※3)さんにお願いして新しく名前をつけてもらった技なんかもあります。敵も、黒い3連星(※4)なんかは合体攻撃を使ってきます。

●戦闘中の背景も3Dになっているということですが?

寺田:これも、いままで横スクロールだったのを斜めスクロールとか視点の切り替えとかができるようになってます。写真で見ると同じに見えますけど、実際に見ると結構違う部分が多いですね。あとは、いままでのシリーズに比べてキャラは非常にでかいです。だから見た目のインパクトはすごくありますね。

### 用・語・解・説 初級編

**※1　ムゲ=ゾルバドス帝国**
「超獣機神ダンクーガ」の敵。『スーパーロボット大戦64』ではメインの敵として活躍するはず。

**※2　ティターンズ**
「機動戦士Ζガンダム」に登場した地球連邦軍内部の組織。コロニーの住民(スペースノイド)を弾圧する、主人公たちの敵対勢力。

**※3　ダイナミック企画**
漫画家、永井豪氏の会社。「マジンガーZ」「ゲッターロボ」などの版権元である。

**※4　黒い3連星**
「機動戦士ガンダム」第24話「迎撃!トリプルドム」に登場したジオンのエースパイロット3人組。「ジェットストリームアタック」という必殺技を持つ。

**※6　ヒゲ**
ターンAガンダムの通称。

**※7　サイバスター**
『第2次』などに登場するオリジナルメカ。「魔装機神サイバスター」というタイトルでTVアニメ化され、現在も放送中。

**※8　マスターアジア**
「機動武闘伝Gガンダム」に登場。主人公ドモン・カッシュの師匠だが、思想の違いから敵方につき、ドモンと戦うことになる。

**※9　アルベルト**
「ジャイアントロボ」の悪役で「十傑集」の1人。

**※11　百鬼帝国**
「ゲッターロボG」の敵。全員が頭部に鬼の角を埋め込んでいるのが特徴。

**※12　キャンベル星人**
「コン・バトラーV」で地球を侵略しにくる宇宙人。

**※14　新シャッフル同盟**
「Gガンダム」に登場するドモンと仲間たちのこと。

▼86ページへつづく

### 作品データ

**「機動戦士Ζガンダム」**
1985年3月2日～1986年2月22日
名古屋テレビ系で放映　全50話

**「ジャイアントロボ　THE ANIMATION-地球が静止する日」**
1992年7月23日第1巻発売
オリジナルビデオ　全7話

**「六神合体ゴッドマーズ」**
1981年10月2日～1982年12月24日
日本テレビ系で放映　全64話

**「ターンAガンダム」**
1999年4月9日～　フジテレビ系で放映中

**「魔装機神サイバスター」**
1999年5月3日～テレビ東京系で放映中

**「スーパーロボット　レッドバロン」**
1973年7月4日～1974年3月27日
日本テレビ系で放映　全39話

**「スーパーロボット　マッハバロン」**
1974年10月7日～1975年3月31日
日本テレビ系で放映　全26話

**「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」**
1989年3月25日第1巻発売
オリジナルビデオ　全6話

## このページの見方

本文中、わかりにくいと思われる単語は「用語解説」コーナーに説明があります。青い文字になっている用語は「初級編」、赤い文字は「上級編」、緑の文字は両方に、それぞれ解説があります。また、本文中に登場するアニメ・実写作品については下に作品データがあります。ゲームについては90～91ページを参照してください。

### あんなキャラ、こんなキャラ…これからの『スパロボ大戦』にはどんなキャラが出てくるの？

●新キャラは「ジャイアントロボ」と「ゴッドマーズ」ですね。この2体にした理由というのは？

寺田：ゴッドマーズは放送当時から人気があったし、登場させたいなあとは思ってたんですよ。だいぶ前から候補には挙がってたんですけど、今回、運良く出させていただくことになりました。ジャイアントロボは本編

が完結するのを待ってたんです。OVAが完結するまで長かったですからね(※5)。

●他の候補で出したいなというのは？

寺田：スーパーロボット大戦って、出せる作品の基準みたいのがあって、『F完結編』がおわったときに、あと残る作品がこれとこれとこれしかない、という中で「ゴッドマーズ」があったんです。ほかに候補になったのはなにかというと、いずれわかると思います(笑)。ロボット大戦に出せる作品も限界にきてまして、あんまりマイナーなのも出せないし、じゃあ、今度はヒゲ(※6)でも出すか？とか言ってみたりして(笑)。

●そのヒゲ…じゃなくて「ターンAガンダム」は、今回は出ないですか？

寺田：出ません。放送中の作品は出せないんです。話がどうなるかわからないんで。出るとしたら1年以上あとですね。

●TV版サイバスター(※7)がでないのも同じ理由ですか？

寺田：いや、あれは別の作品になっちゃいますから。

●ジャイアントロボだと、マスターアジア(※8)みたいに素手でロボットと戦っちゃうような人がけっこういますよね。そういった人がユニットで出たりすることは？

寺田：アルベルト(※9)は出ますけど、人間ユニットは最低限しかでないですよ。あくまでも「ロボット」大戦ですからね。十傑集が全部出るとか、そういうことはないです(笑)

●ジャイアントロボといえば、もとは特撮ロボットですけど、「特撮ロボット大戦」みたいのを作られる予定は？

寺田：あー、それは企画中ですね。「レッドバロン」とか「マッハバロン」(※10)とか出したいですね。出るとしてもかなり先ですけど。もしかしたらドルフィンとか(笑)。『スパロボ64』ってのも、ちょっと遅くなりすぎたかなとは思ってるんですよね。で、今回の64版はシリーズからちょっと離れて、単発で出すっていうコンセプトです。だから、64でシリーズが続くという予定は、いまのところはないですね。これはみなさんの要望しだいなんですけど。

●ガンダムシリーズで「0080」、「V」、「X」が入ってませんが…。

寺田：64の特徴はスーパーロボット系の敵で、いままで出てなかった奴がけっこうでてくる、ということなんですよ。今まではガンダムにストーリーを引きずられてた部分があったので、その部分をいかに本来のスーパーロボットのノリに戻せるかと思って。だから敵がムゲ＝ゾルバドス帝国だったりするんですけどね。ほんとは『スーパーロボット大戦』って、そういうスーパーロボットの敵と戦うゲームなんですよ。だから今回百鬼帝国(※11)とかキャンベル星人の女帝ジャネラ(※12)とかもしっかり出てきます。「ダンクーガ」にいたっては敵の将軍も全員でますから。いままで敵キャラで名前があるやつは、ほとんどガンダムシリーズに出てくる敵だったんですが、今回はスーパーロボット系の敵で名前がでてくるのが多いですね。でも、百鬼帝国とかみんな覚えてないんじゃないですかね？ 牛餓鬼(※13)とか出てきますから。

●今回は新シャッフル同盟(※14)も出てますね。

寺田：今回「Gガンダム」を使うかどうかでだいぶ悩んだんです。いままでさんざんやってきたんで。ま、今回これが最後かもしれないっていうことで出してますけど。今回の『64』は印象としては初期の第2次、第3次ぐらいの『スーパーロボット大戦』臭さがでてると思います。ストーリーも『F』みたいに原作でがんじがらめになってる部分もなくて、わりと初心にもどってというか、継承する部分は継承して、しなくていいところはしてないといったところです。ですから、新しい要素である合体技とか、GBとのリンクとかのゲーム部分を楽しんでもらいたいですね。そういうわけで、ぜひGBの『リンクバトラー』のほうも買ってください(笑)。

### 用・語・解・説 上級編

**※2 ティターンズ**
ちなみに、ティターンズ台頭のきっかけとなったのは「0083」で描かれる「星の屑作戦」である。

**※4 黒い3連星**
ちなみに3人の名前はマッシュ、オルテガ、ガイア。一番先に死ぬのはマッシュ。

**※5 OVAが～**
ちなみに、1992年7月から1998年1月まで。あしかけ5年半かかってます。

**※6 ヒゲ**
デザインはSF映画のプロップなどで有名なシド・ミード。

**※8 マスターアジア**
「東方不敗」という名前の元ネタは、香港映画「スウォーズマン」シリーズの主人公。

**※9 アルベルト**
衝撃波を武器としていることから、「衝撃のアルベルト」と呼ばれる。

**※10「レッドバロン」とか「マッハバロン」**
70年代前半に放送された実写スーパーロボット番組。レッドバロンは、画面いっぱいに現れた「バロンパンチ」という字幕をうち砕いてパンチが飛んでいくという大技でも有名である。その後、アニメ版でリメイクされた。一方、マッハバロンの主題歌は数多い特撮ソングの中でも屈指の名曲。機会があれば是非聞いてほしい。

**※12 キャンベル星人**
ちなみに、女帝ジャネラは前半のライバルキャラであるガルーダが死亡した後で登場する。

**※13 牛餓鬼**
「ゲッターロボG」第35話「百鬼老兵は死なず」に登場。

▼87ページへつづく

**「機動戦士Vガンダム」**
1993年4月2日～1994年3月25日
テレビ朝日系で放映　全51話

**「機動新世紀ガンダムX」**
1996年4月5日～1996年12月28日
テレビ朝日系で放映　全39話

**「ゲッターロボG」**
1975年5月15日～1976年3月25日
フジテレビ系で放映　全39話

**「超獣機神ダンクーガ」**
1985年4月5日～12月27日
TBS系で放映　全38話

**「機動武闘伝Gガンダム」**
1994年4月1日～1995年3月31日
テレビ朝日系で放映　全49話

**「銀河旋風ブライガー」**
1981年10月6日～1982年6月29日
テレビ東京系で放映　全39話

**「破邪大星ダンガイオー」**
1987年9月28日
第1巻発売
オリジナルビデオ　全3巻

86ページへつづく

## 用・語・解・説　初級編

**※15　ヒュッケバイン**
『第４次Ｓ』のリアル系主人公メカ。

**※16　SRX**
『新スーパーロボット大戦』の主人公。３体のロボットが合体する合体ロボ。R-1は単体で『スーパーロボットスピリッツ』にも出演。

**※20　「少佐ーっ！～」**
「機動戦士ガンダム」第５話「大気圏突入」における、大気圏突入直前の戦闘を再現してます。

**※21　ドレン**
「機動戦士ガンダム」第５話で大気圏突入用カプセル「コムサイ」のパイロットとして初登場。

**※23　機械獣**
マジンガーＺの敵。ドクター・ヘルが作ったロボットの総称。

**※24　戦闘獣**
グレートマジンガーの敵、ミケーネ帝国が送り込んでくる巨大ロボット。

**※25　兜甲児**
マジンガーＺの開発者、兜十蔵博士の息子で、Ｚのパイロット。

**※26　ガンプラ**
ガンダムのプラモデルのこと。ブーム当時はいつも品薄状態で大変だったのだ。

**※27　モビルフォース　ガンガル**
ガンプラブームのころに発売されたプラモデル。いわゆる「ガンプラもどき」の１つ。メーカーは東京マルイだって？

**※28　ザ・アニメージ**
同じくガンプラもどき。発売はアリイ。本文中の写真参照。

**※29　アオシマ**
プラモデルメーカー。話にも出てきた「合体戦艦ヤマト」や「アトランジャー」などオリジナルキャラクターのプラモデルを出している。

**※30　トイザラス**
アメリカからやってきたおもちゃの量販店。アメリカ生まれだけにとてもでかい。

**※31　超合金魂**
バンダイから発売された、かつての「超合金」の人気アイテムを現在の技術でリメイクしたという究極の一品。くわしくは89ページ。

### 小さい子供たちにも、スーパーロボットたちの熱い魂を知ってもらいたい！

●GB版の『リンクバトラー』とキャラのやりとりができるということで、そちらで育ててくれれば、いきなり強いキャラができてしまうと思うんですが、そのへんの調整は？

寺田：そのへんは特に心配してないですね。確かにそちらで時間をかけて育てれば、いきなり強いキャラを64に持ち込むこともできると思いますけど、そうとう時間かかりますよ。GBを先行してもよし、64を先行してもよしってことで、どっちでもOKにはなってます。

●『リンクバトラー』はわりと戦闘システムが変わってますよね。

寺田：GBでもおんなじことをやらせるのも意味がないのと、子供さんが対象ってことでシミュレーションって言うより「1対1で勝負！」みたいなほうがいいかなと。やっぱりスーパーロボット大戦をいかに低年齢層に落とし込むかっていうのが今後の課題なんですよ。もともと64版は下の年齢層をどこまで広げられるか、って言うのが目的の1つなんですが、子供には難しいかな？、これ。

●やっぱり子供さんじゃわからないですかね？

寺田：そうですね、そういう意味では、前のスパロボユーザーよりも新規のユーザーにやってもらいたいなっていうのが本音です。やっぱり、今回の64で子供さんがとびついてくれれば嬉しいですね。大人の方にはいつも応援していただいてますけど。こんどは小さな子供さんからも応援してほしいですね。だから、当初は「GB版も同じシステムにしよう」って言うのが一緒に作った招布さんからの提案だったんですけど、「それじゃ意味がない」って、こちらから変えたんですよ。スーパーロボット大戦っていう名前でシステムが違うのははじめてですね。

### 戦闘シーンの迫力と、ゲーム自体のテンポのよさなら64版が最高！

●64版ではいままでとは違った『スーパーロボット大戦』が楽しめるわけですね。

寺田：今度発表するPSの新作があるんですが、そちらのほうでは逆に、ヒュッケバイン（※15）や前の主人公がでてきたりとか、ゲーム版のサイバスターと、『新スーパーロボット大戦』のSRX（※16）が共演したりとかしますよ。

●いろいろな制限なしで、『スパロボ』を作るとしたら入れたいロボットは？

寺田：ブライガーとか、ダンガイオー（※17）、ゼオライマーとか…。バラタックとかも出したいし、ダルタニアスとかも。でも、アルベガスなんかは、あの合体がシステム的につらそうなんで出すに出せないですね。「3体合体6変化」（※18）ですから。実際に出したらえらいことになってしまう（笑）。

●合体ロボットの合体シーンはどんな感じですか？

寺田：たとえばゲッターロボが変形するときに、いままではゲッター1から2にクルっと変わってただけなんですが、『64』ではゲットマシンが一瞬分離して、またもどるようになってます。

●それは迫力ありそうな変形ですね。

寺田：そうですね。PSの新作のほうでは64を買われた人が次に何をやるのかなっていうところを考えて作ってるんですが、戦闘画面の迫力とか、テンポのよさとかは64のほうが上ですね。64はいままでの制限にとらわれずにやりたいことをやってますし。いままで『ロボット大戦』で、一番文句を言われた部分っていうのはバランスと、テンポなんです。テンポに関しては、64はロムですから読み込み時間はないですしね。一方でバランスについては、とりあえず64版では味方が強くなってます。それにGBで経験値をかせげば強くもなりますし。ただ、GBやってないと困るということはないです。GBなしで困るのは隠しキャラが出るかでないかぐらいです。

### 寺田さん、ロボット原体験を熱く語る！「ガンダム」の名シーンも完全（？）再現！

●子供さんにとっては、これが初めてのスーパーロボット体験になるかもしれませんが、寺田さんにとってのロボット原体験というのは？

寺田：劇場版の「マジンガーＺ対暗黒大将軍」ではあんなにかっこよかったマジンガーＺが、どうしてTVの最終話で倒れたまま終わるの？（※19）っていうのがあって、さらにマジンガーの記憶がほとんどない状態でグレートマジンガーが植え付けられてたんで、どっちかというとグレ

---

**「冥王計画ゼオライマー」**
1988年11月26日第1巻発売
オリジナルビデオ　全4巻

**「超人戦隊バラタック」**
1977年7月3日～1978年3月26日
テレビ朝日系で放映　全31話

**「未来ロボ　ダルタニアス」**
1979年3月21日～1980年3月5日
東京12チャンネル系で放映　全47話

**「光速電神アルベガス」**
1983年3月30日～1984年2月29日
テレビ東京系で放映　全45話

**「マジンガーＺ対暗黒大将軍」**
1974年7月25日公開
劇場用映画

**「マジンガーＺ」**
1972年12月3日～1974年9月1日
フジテレビ系で放映　全92話

**「グレートマジンガー」**
1974年9月8日～1975年9月28日
フジテレビ系で放映　全56話

**「超電磁ロボ　コン・バトラーＶ」**
1976年4月17日～1977年5月28日
NET系（47話からテレビ朝日系）で放映　全54話

ートマジンガーのほうが好きでした。そのままあとは、超合金を買って、どんどんどんどん、はまってましたね。それからコンバトラーとかもずーっつと観てて、ガンダムを観始めて。ガンダムのころってよけいな物心がついたころなんで、親に隠れて観てました。だからロボットアニメはほとんど観てますね。ガンダムの劇場版とかマクロスの劇場版だったら30回は観てます。セリフはかなり再現できますよ。

●…じゃあ、ここで試しに「少佐ーっ! 減速できません!」(※20)とか言ってみると?

寺田：無駄死にではないぞ(笑)。「ザクには大気圏突破能力はない。だが、無駄死にではないぞ」その前にドレン(※21)が「もう限界です」みたいな感じのことを言うんです。で、さらにオスカーが「アムロに伝えろ! このままではガンダムが燃え尽きてしまう!」とかわけのわからんこといってて。ちなみに最初のセリフは(※22)「スレンダー、おまえはここに残れ」「は、曹長」「子供が1人います」「アムロ、アムロー? また食べてない」(笑)とかね。ガンダムにはハマっちゃって、ずーっと観てました。ただ、友達が、だれもロボットアニメ好きじゃなかったんですよ。隠れオタクで、高校とかでは「俺はアニメなんか興味ないよ」って顔してたんですけど、家に帰ると「ガンダムー!」とかいってプラモデル作って。それこそただのガンダム小僧になってたんですが、出身が京都で、ガンダムをやってたころグレートマジンガーも再放送してたんですよ。それで両方同時に観て育ったんで、「なんだよスーパーロボットなんて。あんなリアルじゃない奴」っていう感覚はないですね。スーパーはスーパーで、リアルはリアルっていう感じで両方好きです。でも、原体験は「宇宙戦艦ヤマト」もあるんですけどね。「ヤマト」もセリフ覚えてますよ。40回ぐらい観てますから。

●マジンガーでもそういう部分はありますか?

寺田：マジンガーだと劇場版の「暗黒大将軍」ですね。「機械獣(※23)がしゃべったぞ!」っていうところ。あそこで戦闘獣(※24)がはじめて出るんですよね。戦闘獣ダンテが「マジンガーZ、覚悟はいいか!」っていうと、兜甲児(※25)が「機械獣がしゃべったぞ」って言うんですよ。あとは甲児が兜十蔵博士の写真見て泣きながら「おとうさん、マジンガーZは出撃しなければなりません。最後までぼくは戦います」って言うシーンとか。そんな感じで絵に描いたようなアニメファンですね。

**おもちゃ屋で大散財、低迷する日本経済はスパロボファンが支えます!?**

●当然ガンプラ(※26)とかも作られてたわけですよね?

寺田：ガンプラにはイヤんな思い出がありまして。ガンプラってすごく流行ってて、いつも品薄で買えませんでしたよね? だから、店に余ってた「バルディオス」とかのプラモを買ってたという(笑)。

●ガンプラのにせものっぽいプラモもありましたよね。

寺田：「モビルフォース　ガンガル(※27)」とか。セルがついてる「ザ・アニメージ(※28)」シリーズとかね。なんかアオシマ(※29)が最近「合体戦艦ヤマト」とか再版しましたけど、つい買っちゃいました。「なんでこんなの再版するかわけわかんねーよな」とかいいながら買い物カゴにほうり込んでたりして。あとは、最近トイザらス(※30)で衝動買いしちゃって。「ウルトラマンガイア」の「ピースキャリー」って空母と、メカが16種ぐらいおもちゃで出てるんですけど、私より年下のおかあさんとその子供が「あれほしいー」「こないだ買ったでしょ」って会話をしてる横でバコバコバコって買って「これが日本の資本主義じゃっ!」(笑)。で、レジ行ったら2万円っていわれて「あっちゃ〜」とか。

●あと「超合金魂(※31)」ですか。

寺田：あれは「コン・バトラーV」を意味なく2個買っちゃいましたね。保存用と合体用で。あとは作ってないガンプラが山積みになってて。どうしようかなー?

●今回はじめてスパロボにふれる子供たちにメッセージをお願いします。

寺田：わからなかったらお父さんに聞いてください。お父さんならわかるはずです(笑)。そうでなければお兄さんに。『スーパーロボット大戦』シリーズは『64』で新たなスタートを切って、これからもどんどん新しい作品をつくっていきます

●本日は、どうもありがとうございました。

**用・語・解・説　上級編**

**※14　新シャッフル同盟**
「新」というからには当然「旧」もある。そちらはマスターアジアとその仲間たち。

**※17　ダンガイオー**
ダンガイオーは3巻のラストで主人公たちが負け、「第1部　完」となったまままいだに続きが出ないのだが、どうなったんだ?

**※18　「3体合体6変化」**
主題歌にもこのせりふがあるとおり、アルベガスは3体のロボットの組み替え合体により、さまざまなバージョンに変形可能だった。

**※19　どうしてTVの最終話〜**
どちらも、直接続編の「グレートマジンガー」につながるストーリーだったのだが、マジンガーZに対する扱いの違いといったら…涙がちょちょぎれるほどかっこよかった劇場版に対し、TV版では単なるグレートマジンガーの引き立て役になってしまっている(涙)。

**※20　「少佐ーっ!〜**
ちなみに「少佐」とは言わずとしれたシャア少佐。大気圏に突入して燃え尽きてしまうパイロットの名は「クラウン」。

**※21　ドレン**
ちなみに彼はその後、大佐になったシャアの命令を聞き、ホワイトベースにケンカを売ったばかりに宇宙の塵と化すことになる。

**※22　最初のセリフ〜**
頭の中に、コロニーの中に進入してきた3機のザクを思い浮かべつつ読みませう。

**※25　兜甲児**
のちに、「グレンダイザー」において再登場するのは有名な話。

**※27　モビルフォース　ガンガル**
敵には「ズク量産型」とがいたらしいが、これ以上の詳細は不明。くわしくご存じの方は編集部・もっちーまでご一報を!

**※28　ザ・アニメージ**
とはいうものの、関節の可動域の広さなど、面白いキットではあった。オマケにセル画のほか、コミックとやらもついていたりした。

**「機動戦士ガンダム」**
1979年4月7日〜1980年1月26日
名古屋テレビ系で放映　全43話

**「機動戦士ガンダム I」**
1981年3月14日公開
劇場用映画

**「機動戦士ガンダム II 哀戦士編」**
1981年7月11日公開
劇場用映画

**「機動戦士ガンダム III めぐりあい宇宙編」**
1982年3月12日公開
劇場用映画

**「超時空要塞マクロス-愛おぼえていますか-」**
1984年7月21日公開
劇場用映画

**「宇宙戦艦ヤマト」**
1974年10月9日〜1975年3月30日
読売テレビ系で放映　全26話

**「宇宙戦士バルディオス」**
1980年6月30日〜1981年1月25日
東京12チャンネル系で放映　全31話

**「ウルトラマンガイア」**
1998年9月5日〜
MBS系で放映中

今すぐ観られる！聴ける！

# スーパーロボット名作選

さて、スーパーロボットが出てくるゲームで遊んだら、次は原作に触れてみよう。やっぱりロボットアニメって、とっても楽しいからね！編集部で特におすすめ！という作品を選んでみたので、まだ観てない人も、これまでに何度も観た、という人もぜひ観てみてね。それに、スパロボソングのおすすめCDも紹介しちゃうからね！これでキミも毎日スパロボ漬けだ！

## CD

### スーパーロボット魂 ボーカルベストセレクション

◆数々のロボットアニメの主題歌がまとめて聴けるお得な1枚
定価2548円
発売元：ファーストスマイルエンタテインメント

### ラジオ スーパーロボット魂 Vol. 1～3

◆文化放送で放送されていたラジオ番組のCDスペシャル版
定価2548円
発売元：ファーストスマイルエンタテインメント

### ゲッター伝説

◆ゲッターロボシリーズの主題歌、挿入歌を集めて収録
定価2548円
発売元：ファーストスマイルエンタテインメント

### SUPER ROBOT SPIRITS TOUR `99 HARU NO JIN

◆今年の4月、赤坂ブリッツで行われたライブを収録
定価3873円
発売元：ファーストスマイルエンタテインメント

## 水木のアニキ1000曲ライブ！

数多くのロボットアニメの主題歌を歌い続け、ファンからは尊敬を込めて「兄貴」と呼ばれる水木一郎さん。そんな兄貴が前人未到の「24時間1000曲ライブ」に挑む！さらに感動のフィナーレはテレビでも観られるぞ！くわしいことは右を見てね。

「水木一郎24時間1000曲ライブ」
会場：山梨県・河口湖ステラシアター
日時：8月30日（月）午後8時～
　　　8月31日（火）午後8時
開場：8月30日午後6時
※ラスト1時間は31日午後7時からの「快進撃TV　うたえモン」で生放送！

## LD & VIDEO

### 機動戦士ガンダム ＜TV版＞

◆LD BOX全2巻各35000円（税別）99年12月までの限定生産
販売元：バンダイビジュアル

SFアニメのあり方そのものを変えてしまった大傑作。現在ビデオもレンタル中なので、なにはともあれこれだけは観ておいてほしい！

### 機動戦士ガンダム 第08MS小隊

◆VC・LD全10巻 各4660円（税別）
販売元：バンダイビジュアル

1年戦争（初代ガンダムの時代）を背景に、主人公シローの率いるモビルスーツ小隊の活躍を描いた外伝。迫力ある戦闘シーンは必見です！

### 真ゲッターロボ 地球最後の日

◆VC・LD 第1巻のみ1500円 第2～7巻は各3000円（税別）
販売元：バンダイビジュアル

名作「ゲッターロボ」のOVA版。主人公メカ・真ゲッターのかっこよさはもちろん、歴代ゲッターロボや悪役たちの共演も見どころの1つ。

### 思春期美少女合体ロボ ジーマイン

◆VC・LD全6巻 各5000円（税別）
販売元：バンダイビジュアル

1970年代の東京・下町を舞台に美少女4姉妹が駆るロボット「ジーマイン」の活躍を描くOVA。

やっぱメカと美少女はOVAの王道だね！

## おすすめスパロボショップ

というわけで、編集部の人間がスパロボグッズを入手するためによく利用するお店を、独断と偏見で紹介してしまおう。東京周辺のお店に偏っちゃうけど、まあそこは許してね。

### トイザらス

このお店は全国各地に店舗があるはずなので、読者のみなさんの中にも利用してる人がいるかも？編集部員がよく行くのは亀戸店。お店が広い上に、値段もけっこう安いので重宝してます。

### さくらや ホビー館

新宿・紀伊国屋書店の裏にあるお店で、「カメラのさくらや」のおもちゃ館。オモチャやプラモのほか、ゲームやエアガンなども豊富にあるのでとても楽しい。値段はだいたい定価の1割～2割引ぐらい。

### ヤマギワソフト アニメ館

秋葉原にある電器店のアニメ・マンガ専門館。LDやビデオ、CDを買うときはよくここに行く。ポスターをつけてくれたりするのがけっこう嬉しかったりするのです。でも、最近行ってないな…。

## キミの手で作れ！遊べ！
# スパロボ模型&フィギュア

いつもは画面越しにその活躍ぶりをながめるだけで、実際には手で触れたりすることのできないスーパーロボット。そんなロボットたちに、君の手で触れることができるのがプラモデルやフィギュアといった3Dものだ！今回は特にガンダムのプラモデル(いわゆる「ガンプラ」ってやつだね)を中心に集めてみたぞ！

## ファーストグレード1／144 RX-78-2 ガンダム

ガンダム20周年を記念して発売された。ガンプラの基本中の基本1／144（通は「いっちょんちょん」と読む）ガンダムをすっげえかっこいいプロポーションでリファインしたもの。しかもお値段据え置き！うれしいねえ（感涙）。

プラモデル（1／144スケール）
300円（税別）
発売元：バンダイ

◆まずはこれから作ってみよう！次のページを参考にしてね

## SDガンダム G－GENERATION 0シリーズ

PSソフト「Gジェネレーション0」に登場するSD版モビルスーツたちがプラモデルで登場だ！一気に19種類も発売されてるから、キミのお気に入りもきっとあるはず！

◆No.1 νガンダム。もちろん伊達じゃないです。ハイ

◆No.7 フルアーマーガンダムMK-II。重装備がかっこいいぞ

◆No.2 サザビー。逆襲のシャアでのシャアの愛機ですな

◆これが、左にある「νガンダム」のパッケージ。お店でキットを探すときは、この箱を目印にさがそうね。

全19種 各400円（税別）
発売元：バンダイ

## HGユニバーサル・センチュリーシリーズ

かつて発売されていたモビルスーツを最新の技術でリニューアルしたシリーズ。第1弾はガンキャノンで、オープニングと同じ、伏せ撃ちの射撃姿勢が取れるということで話題になった。

◆ガンキャノン完成写真

◆ガンキャノンのパッケージ。2つ作ってならべてみようか？

◆第2弾のギャンも発売中。おなじみのマ・クベ専用機

◆最新作はZZに登場したザクIII。8月20日に発売されてるはず

プラモデル（1／144）
ガンキャノン&ギャンは発売中各800円
ザクIIIも発売中1500円（ともに税別）
発売元：バンダイ

## 出張！スパロボ研究所！「俺の魂を見れ！」

というわけで、今回のお題は「超合金魂」。これはかつて「超合金」シリーズで発売されていたアイテムを…というのは86ページの用語集でも書いたな。とにかく、先日このシリーズの「超電磁ロボコン・バトラーV」を買ったわけだが、いやー苦労した！発売当初は手に入らなくて…。どこ行っても売り切れでしたよ、ええ。で、苦労したあげくに入手したけど、これやっぱ最高だわ。材質が金属だから重量感もたっぷり。合体方式もほぼTVの完全再現だし。やっぱり、みんなこういうの欲しかったんだよね。売り切れもしょうがないか。ところで次に出るのはグレンダイザーらしいけど…ああっ！どうやって購入資金をひねりだそう？

◆超合金魂「コン・バトラーV」12800円（税別）

## おすすめスパロボ本

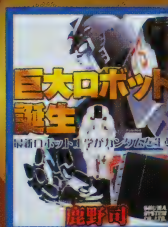
やはり、長くファンをやってると、興味の対象については深く突っ込んだ知識がほしくなるもの。というわけで、スパロボに関してそういった情報源になりそうな本を集めてみました。参考にしてね！

### 不滅のスーパーロボット大全

◆ロボットアニメの放送データやおすすめのエピソードがいっぱい
赤星政尚 他 二見書房
1200円（税別）

### 東京ロボット新聞

◆最新ロボットアニメやグッズの情報が満載のムック
ケイブンシャ
1200円（税別）

### 巨大ロボット誕生

◆ガンダムの話を軸にロボット工学をわかりやすく解説した本
鹿野司 秀和システム
1700円（税別）

# スーパーロボット大戦シリーズの系譜

## 超人気シリーズの系譜と最新作をGET!

発売以来ソフト売り上げの上位に顔を連ねるバンプレストの『スーパーロボット大戦』シリーズ。一体このシリーズにどんな人気の秘密があるのか調べてみよう。

### “スーパーロボット”とは何を指すのか?

この『スーパーロボット大戦』シリーズに登場するロボットたちを称して「スーパーロボット」と呼んでいるのだが、(細かく言うとガンダム系はリアルロボット、以外の合体モノなどをスーパーロボットと呼ぶ) そのスーパーな部分は何なんだろうか? ヒーローイコール正義という図式の成り立っていた70年代に生まれたロボット達は純粋に地球を侵害する敵をうち倒すということで正義をつらぬき、愛と希望を地球に与えていたはずだ。だが、ガンダムに代表される戦争ものでは、何が正義か? ということになってしまう。だが共通していることとは、我々にとっていつまでもロボット達は夢であるということだ。つまり、スーパーたる所以は、夢を与えてくれるということに落ち着けてはどうか。

### 『スーパーロボット大戦』シリーズ全タイトルリスト

- ●スーパーロボット大戦
  1991年発売／ゲームボーイ
- ●第2次スーパーロボット大戦
  1991年／ファミコン
- ●第3次スーパーロボット大戦
  1993年／スーパーファミコン
- ●スーパーロボット大戦EX
  1994年／スーパーファミコン
- ●第4次スーパーロボット大戦
  1995年／スーパーファミコン
- ●第4次スーパーロボット大戦S
  1996年／プレイステーション
- ●魔装機神
  1996年／スーパーファミコン
- ●第2次スーパーロボット大戦G
  1996年／ゲームボーイ
- ●新スーパーロボット大戦
  1996年／プレイステーション
- ●スーパーロボット大戦F
  1997年／セガサターン
- ●スーパーロボット大戦F 完結編
  1998年／セガサターン
- ●全スーパーロボット大戦電視大百科
  1998年／プレイステーション
- ●スーパーロボット大戦F
  1998年／プレイステーション
- ●スーパーロボット大戦F 完結編
  1999年／プレイステーション
- ●スーパーロボット大戦 COMPACT
  1999年／ワンダースワン
- ●スーパーロボット大戦 コンプリートボックス
  1999年／プレイステーション
- ●スーパーロボット大戦64
  1999年／ニンテンドウ64
- ●スーパーロボット大戦 リンクバトラー
  1999年／ゲームボーイ
- ●真・魔装機神
  未定／プレイステーション

### 時代を超えたヒーロー達の集結

スーパーロボット達が一堂に会し、悪の組織をぶっ倒す!! というなんとも正義なコンセプトが楽しいこのシリーズ。何と言ってもロボット達が夢の競演をし、それを自分で動かせるという点に魅力があると思う。

好きなロボットで戦える楽しさ(『第3次スーパーロボット大戦』)

シリーズで誕生したオリジナルメカも魅力だ(『魔装機神』)

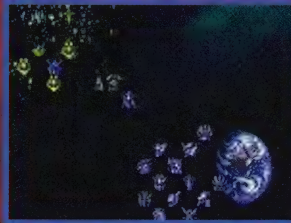
### オリジナル声優による名セリフの再現

ソフトがCD-ROMになったことで、当時のアニメのままの声優を使い、よりロボットの世界観に浸れるようになったことがすごい。最新作では80名以上の声優が出演しているという豪華さも見所のひとつだ。

声優陣による名セリフが魅力(『新スーパーロボット大戦』)

オマケでセリフ編集も可能になった(『スーパーロボット大戦CB』)

### よりディープな世界へ。プレイヤーへの挑戦

さらに深まった物語性とマニアックなロボット達の登場により、初心者から超マニアックなユーザーまで堪能できるようなゲームに。次のシリーズではどんなロボット達が登場するかも楽しみのひとつだ。

ついにイデオンも登場(『スーパーロボット大戦F 完結編』)

最新N64では、こんなロボットも……(『スーパーロボット大戦64』)

### スーパーロボット大戦シリーズ 登場作品リスト(~N64版まで)

- ●機動戦士ガンダム
- ●機動戦士Zガンダム
- ●機動戦士ガンダムZZ
- ●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- ●機動戦士ガンダムF91
- ●機動戦士ガンダム0080ポケットの中の戦争
- ●機動戦士ガンダム0083スターダストメモリー
- ●機動戦士Vガンダム
- ●機動武闘伝Gガンダム
- ●新機動戦記ガンダムW
- ●新機動戦記ガンダムW ENDLESS-WALZ
- ●機動戦士ガンダム第MS08小隊
- ●マジンガーZ
- ●劇場版マジンガーZ
- ●グレートマジンガー
- ●UFOロボグレンダイザー
- ●ゲッターロボ
- ●ゲッターロボG
- ●真・ゲッターロボ
- ●勇者ライディーン
- ●超電磁ロボ コン・バトラーV
- ●無敵鋼人ダイターン3
- ●戦国魔神ゴーショーグン
- ●無敵超人ザンボット3
- ●闘将ダイモス
- ●聖戦士ダンバイン
- ●重戦機エルガイム
- ●超獣機神ダンクーガ
- ●超電磁マシーン ボルテスV
- ●大空魔竜ガイキング
- ●無敵ロボ トライダーG7
- ●蒼き流星S・P・Tレイズナー
- ●新世紀エヴァンゲリオン
- ●伝説巨神イデオン
- ●六神合体ゴッドマーズ
- ●ジャイアント・ロボ~地球が静止する日~

# N64ロボットゲームの系譜

## 意外!?と少ないN64ロボットゲームタイトルリスト

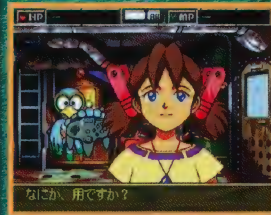
N64発売から3年。ロボットが活躍するゲームは意外と少なく下の9作品（11タイトル）だ。今までどんなタイトルが発売されているか、ここで一挙に紹介していこう。

## ロボットゲームってどんなゲームなのか？

N64では主人公がロボットというゲームはさらに少ない。ロボットはあくまでも人の意志で動かすもので、使い手によっては正義にも悪にもなる。というコンセプトをいきなり曲げた「ジョゼット」は、人に近いモノという立場でプレイヤーと対話させたゲームだった。厳密に言うとロボットゲームではないとも思えるが、ここはあえてリストアップさせてもらった。もちろん「ドラえもん」にしてもロボットというジャンルを越えた人気者であり、「ゴエモンインパクト」にしても愉快なパートナーという位置づけだ。つまりN64ではロボットは頼りになるトモダチという扱いで登場する場合が多く、ある意味では人間を越えたパートナーといってもいいだろう。

### ワンダープロジェクトJ2~コルロの森のジョゼット~

エニックス／96年11月22日発売／ADV

■ギジン、ジョゼットとの対話アドベンチャーゲーム

ギジンのジョゼットと対話をしながら物語を進めていくアドベンチャーゲーム。ギジンであるジョゼットの表情や仕草は人間そのもの。未だにファンの多い作品である

### ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

エニックス／97年6月27日発売／アクション

■ふって楽しい底抜けアクションゲーム

スピーディで愉快なアクションが楽しいゲーム。主人公マリナ以外にも妙なキャラが続出。十字キーのカンタン操作で誰でも気軽に楽しめるゲームなんだ。開発元はトレジャー

### ブラストドーザー

任天堂／97年3月21日発売／アクション

■破壊につぐ破壊で超快感ゲーム

建物を破壊し、暴走トレーラーの進路を確保するレア社開発のゲーム。様々なロボットや乗り物を駆使して、プレイしていく。爽快感と超難易度がユーザーをトリコにしたゲームだ

### ドラえもん~のび太と3つの精霊石~

エポック社／97年3月21日発売／アクション

### ドラえもん2~のび太と光の神殿~

エポック社／98年12月11日／アクション

■ご存じみんなの人気者ドラえもん

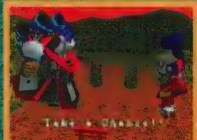
64では結構古株のドラえもん。3Dポリゴンでのアクションが楽しい作品だぞ。もちろんドラえもんの他にものび太やジャイアン、スネ夫にしずかちゃんもプレイヤーキャラとして登場だ

### がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~

コナミ／97年8月7日発売／アクション

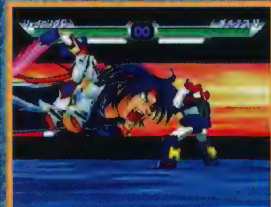
### がんばれゴエモン~でろでろ道中おばけてんこもり~

コナミ／98年12月23日発売／アクション

■必殺のゴエモンインパクトでい!!

主人公ゴエモンの良き相棒、巨大からくりメカのゴエモンインパクトが登場。ステージ最後のボス戦では、3D視点による、戦いが繰り広げられるのだ。テーマを水木一郎氏が熱唱しているのもファンにはうれしい

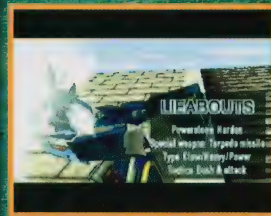
### スーパーロボットスピリッツ

バンプレスト／98年7月17日／格闘

■N64初のスパロボは格闘ゲームだ

スパロボシリーズから厳選されたロボット達による格闘アクションゲーム。必殺技ではカットインのアニメもあるぞ。隠れキャラではオリジナルメカも登場するのだ

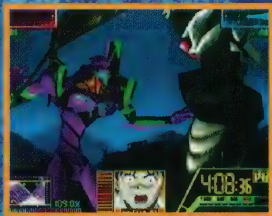
### ラストレジオンUX

ハドソン／99年5月28日／3Dロボット格闘アクション

■白熱のメカ戦が楽しめるぞ

ハドソンが送る3D対戦STGアクションゲーム。ゲームに登場のイメージイラストには「ガンダム」のメカデザインなどで有名な大河原邦男氏がデザインを手がけているのだ

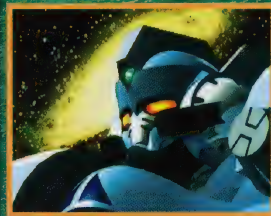
### 新世紀エヴァンゲリオン

バンダイ・ガイナックス／99年6月25日／アクション

■映画にもないエンディングが待ち受ける衝撃のラスト

人気のエヴァンゲリオンも64に登場。ポリゴンで描かれた動きや、劇場版に則した展開も斬新だ。もちろん音声もかなり力入り。エヴァファンなら必ず押さえておきたい1本だ

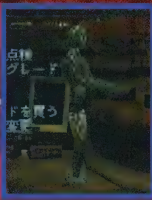
### 爆裂無敵バンガイオー

ESP／9月発売予定／シューティング

■まさに爆裂無敵な弾道の雨霰

開発元は「トラブルメーカーズ」の、あのトレジャー。飛びまくった設定に画面を覆い尽くすほどの弾道。妙なノリは相変わらず健在。N64のこの秋話題のシューティングゲームだ

## こんなロボットたちも出ていました

### C3PO

『エピドード1レーサー』で、ショップをくまなく探すと、こんな方もチラリと出演

### ロボットCHO

『RAKUGAKIDS』から。形はロボットなんだけど、ラクガキなんだよね……

## 今後発売が予定されているタイトル

『ビーストウォーズメタルス64』／タカラ
―おなじみのビーストウォーズが対戦格闘ゲームで登場予定

『カスタムロボ』／任天堂(開発ノイズ{Marigul})
―自分だけのロボをカスタマイズしてバトルができるぞ

『ロボットポンコッツ64~七つの海のカラメル~』／ハドソン
―GBで人気のタイトルがいよいよN64に登場するぞ

# スーパーロボットなぜなに大事典

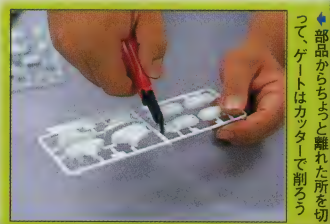
博士：そろそろ夏休みもおわりじゃな。2人とも遊んでばっかりじゃなくて、きちんと勉強もしとったかな？
ギガ：は、博士。それを聞かないでよ。勉強なんかしてないよぉ！
メガ：あうう〜、あたしもしてないのです。頭の中はからっぽなのです（からんからん）。
博士：2人ともしかたないのう。それではわしがいろんな「なぜ」について教えてあげよう。今回は「スーパーロボット」についてじゃ。
ギガ・メガ：わあい！スパロボ大好き！

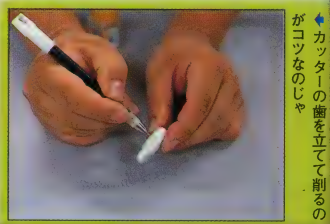
➡「1／144 FGガンダム」詳しいことは89ページを見てね

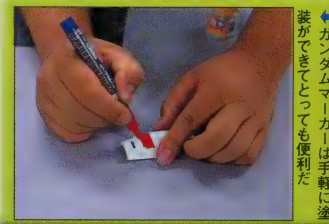
## プラモデルの作り方

博士：それではプラモデルの作り方からじゃ。89ページで紹介した「FGガンダム」で練習してみるぞ。必要な道具は下の写真を見ておくれ。
メガ：ペンみたいなのは「ガンダムマーカー」なのですね。

➡とりあえずはこれぐらい道具をそろえれば大丈夫じゃろう

博士：それでは作り始めてみよう。部品は下の写真のようにニッパーで切るのじゃ。細かい部品を切るときには力を入れすぎないように気をつけてな。
ギガ：手でもいだりしちゃいけないんだね。よいしょっと！

➡部品からちょっと離れた所を切って、ゲートはカッターで削ろう

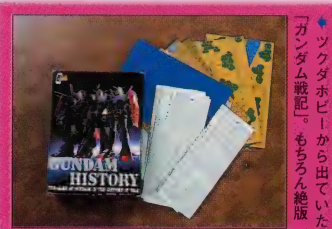
メガ：は、博士！部品をつなぎあわせると、合わせ目にスジがのこってしまうのです！
博士：おお、メガちゃん。本格的じゃな。このキットは普通は接着剤を使わなくても組み立てられるんじゃが、ここではちょっと凝ったやり方をしてみよう。まず、接着剤をたっぷりつけて部品をはりあわせるのじゃ。そして、接着剤が乾いたらカッターではみ出た部分を削り、紙やすりをかけてやればOKなのじゃよ。

➡カッターの歯を立てて削るのがコツなのじゃ

博士：この調子で組み立てて、塗装にうつろう。今回はガンダムマーカーを使ってみたぞ。これなら筆や塗料皿を手入れしたりする手間もいらんからのう。

➡ガンダムマーカーは手軽に塗装ができてとっても便利だ

博士：いままでのことを参考にきれいに組み立てて、色も丁寧に塗れば…、かっこいい完成品ができあがるぞ。下の写真を参考にしてがんばっておくれ。
ギガ：うん！さっそくがんばって作ってみるよ！
メガ：メガもがんばるのです！

➡感動の完成写真（写真提供：バンダイ）

## ボードゲーム

博士：今のようにゲーム機が発達する前、スパロボファンは、いったいどんなゲームで遊んでいたか。わかるかね？
ギガ：え？64もPSもないのにスパロボのゲームなんて、できっこないよ。
メガ：SFCもなしなのですか？
博士：うむ。FCすらないころじゃ。そのころにはみんな、下の写真のようなボードのシミュレーションゲームで遊んでいたのじゃ。

➡ツクダホビーから出ていた「ガンダム戦記」。もちろん絶版

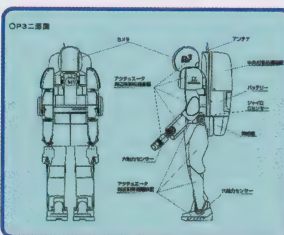
博士：戦闘はサイコロと表で処理しておったのじゃよ。
ギガ：うーん、難しそうだなあ。
博士：では、簡単なボードゲームを紹介しよう。これはガシャポンをコマにして戦うのじゃ↓。

➡ヘクスマップでSDガンダムを戦わせる「ガシャポンデュエル」

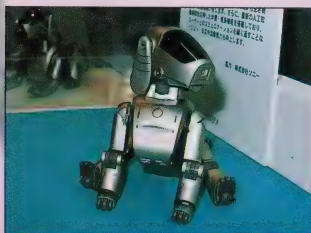
# 本物のロボットってどんなの?

博士：さて、2人とも。ちょっと右にある写真をみてくれるかの?
メガ：博士? これはなんなのですか? わかったのです! 新作SF映画のキャラクターなのです!きっと特技監督は「ガメラ」の樋口真嗣さんなのです!
博士：ブブー。大はずれじゃ。
ギガ：じゃ、大河原邦男さんデザインとか?
博士：2人ともちがうちがう!これは今、ほんとにいるロボットなのじゃ。映画のキャラやガレージキットではないぞ。
ギガ・メガ：ええ〜っ!

## いま、現実にいるロボット

博士：左の写真は自動車メーカーのホンダが開発した人間型ロボット「P3」じゃ。
ギガ：すごいや!どこに人が乗るの? 武器は? 空は飛ぶの?
博士：まあ落ち着くのじゃギガくん。このP3は人が乗る巨大ロボットでもなければ悪と戦うロボットでもない。日常生活で人間の手伝いをしてくれるロボットを作るための研究の一環として作られたものなんじゃよ。だから、パンチも出さんし、空も飛ばん。人間と同じように2本の足で歩けることを目指して作られたんじゃ。
メガ：思い出したのです!メガ、このコをテレビでみたのです。ホントに人間そっくりに歩いていたのです。

博士：テレビといえば、「ロボットコンテスト(通称ロボコン)」も有名じゃな。世界中の大学生や高専の生徒たちが自分で作ったロボットをいろんな競技で競い合わせるという大会じゃ。
ギガ：NHKで毎年やってるよね。

## そして、未来のロボットは?

博士：こんな風にロボットの研究は、あちこちで進められておるのじゃよ。
ギガ：いつかはボクの家にもロボットがくるかもしれないんだね。
メガ：いいえ。いまでも家でロボットちゃんを飼えるのです。
博士：そのとおりじゃよ、メガちゃん。下の写真はSONYから発売された犬型ペットロボット「AIBO」じゃ。

博士：写真ではわからんが、動きはほんものの犬そっくりじゃよ。ちなみに、7月1日にインターネット限定で発売されたのじゃが20分で売り切れてしまったそうじゃ。
ギガ：残念!欲しかったのに。
博士：いずれはもっと性能のいい、人間型のメイドロボットなんてものも発売されるかもしれんな。
メガ：こんなやつなのですね↓

博士：人類が夢見たスーパーロボットはどんどん実現されつつあるのじゃよ。
ギガ：すごい!マジンガーZやガンダムみたいな究極のスーパーロボットも、いつかできるんだね!?
博士：いやいや、「究極のスーパーロボット」といえば、やはり下の写真のやつじゃな。
メガ：そういうオチなのですね。

↑ぼく、ドラえもんです。いちおうネコ型ロボットです

どうじゃ?、みんな勉強になったかの? またいつか会おうな!

写真提供：本田技研工業(株)「ロボットコンテスト実行委員会」

# N64の質問箱



取材・構成／編集部

2年ぶりに開催のスペースワールドを記念して
今月はお久しぶりねの2ページ増量だ！
初登場の『ゼルダ外伝』やドンキーアニメが
スタートするなどウレシイ新情報もいっぱい！
それでは、さっそくカリスマ広報(笑)の
本郷さんにご登場いただきましょう！

◆18才女子高生です♥という北海道のK・Kあきこさんの作品。掲載したものか迷いましたが、ま、夏だからいいでしょ。18才女子高生♥だし

回答者
任天堂広報室企画部企画課係長
## 本郷 好尾さん

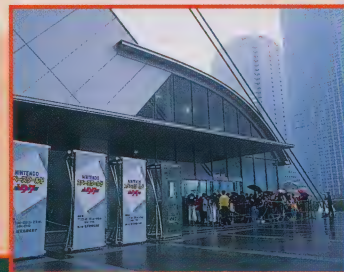
「ハエハエカカカ、キンチョール」のCMがヒットした1981年、任天堂に入社。滋賀県生まれ。近所にシネマコンプレックスができて、休日は家族と映画ばかり見ているという本郷さん「スターウォーズも見たんですが、途中で寝ちゃいまして。子供からお父さんまた寝てるって(笑)」

## スペースワールドの見どころを教えて！

埼玉県・T.Mさん

## 台数的に言っても『ポケモン金・銀』でしょう。

金・銀あわせて280台以上のモニターを並べて、実際に遊んでいただけるわけですから。会場の幕張メッセ新館ホールはとても広いんですが、そのうちの4分の1ほどのスペースが『ポケモン金・銀』に充てられる予定です。N64ソフトの見どころとしては、ステージ展開もする『ドンキーコング64』でしょうね。あと、『ゼルダの伝説外伝』も実際にプレイできますし、『ジェットフォースジェミニ』も完成度がかなり高いもので遊んでいただけるでしょう。あと、『パーフェクトダーク』や『カービィ64』『MOTHER3』…、それに『マリオRPG2』など、皆さんから大きな期待をしていただいているタイトルもたっぷり体験できますし、64DDソフトも新会社の「ランドネットDD」から出展されることになっています。ですから、ご来場いただいた方にはたっぷり楽しんでいただけると思います。ただ今回は、8月末という夏まっさかりの開催時期ですから、ご来場を予定されている方は暑さ対策を万全にしていただきたいですね。もちろん長時間外で並ぶことのないように主催者としても体勢を整えていますが、せめて帽子をかぶるような予防策をとっていただくといいでしょうね。

◆会場になるのは幕張メッセの新館ホール。10ページに地図が載っているので確認しておこう(開催日は8月27日から29日まで)

◆スペースワールドはE3のような派手さはないのだけど、説明をしてくれるスタッフが任天堂関係者ばかりなので、ホスピタリティを強く感じられるイベントなのだ

◆会場内では本誌でおなじみのあの人も来てるかもしれないので、ゲームだけでなく、ヒトの方も要チェックだぞ

## 『ゼルダの伝説外伝』は前作とはまったく違うものですか？

北海道・黒沢優一さん

### そうなるでしょうね。

話の展開としては『時のオカリナ』でリンクがガノンを倒して、ハイラルに平和が訪れてからあとの話という設定だと思います。今回発表した画面では、こどもリンクしか登場していませんが、きっとおとなリンクにもなれるんでしょうね。それに、画面の下のほうに見たこともないゲージが出ていますが、これは月の運行を表しているようですね。月が落ちるまでに何かをしなければいけないという…。ま、どのようなゲームになるのかについては、スペースワールドをお楽しみ…ということで(笑)。あと、『外伝』というタイトルになっていますが、これは仮称であって、最終的には『時のオカリナ』のようなサブタイトルがつくことになると思います。

◆戦闘シーンだというのに、画面右上のアイコンをよ～く見るとゴロンのお面やウサギずきんが出ているのだ。『外伝』ではお面が重要アイテムってこと？

## 『ゼルダの伝説外伝』はハイレゾパック対応に？

香川県・竹林淳さん

### いいえ、ハイレゾパック専用ソフトです。

『エピソード1 レーサー』のように「対応」ではなく、『ドンキーコング64』と同じく「専用」ソフトになるんです。そこで、今後は「ハイレゾパック」という呼び方をやめまして「メモリ拡張パック」という名称で呼ぶことになりました。というのも、『バイオレンスキラー』のような「対応」ソフトだとグラフィックがきれいになるので「ハイレゾパック」という呼び方でもよかったんですが、「専用」ソフトになれば、絵がきれいになるだけでなく、もっと細かな演出が可能になるんです。しかけも多彩になりますし、同時に登場する敵の数も増やすことができるようになるんですね。この「メモリ拡張パック」専用ソフトの第1弾は間違いなく『ドンキーコング64』になるでしょうから、先月でもお話したとおり、同梱パックも発売されるでしょうね。

◆『ゼルダ外伝』のキーワードは「月」。前回は空を見上げると昼には太陽、夜には月がでていたけど、メモリ拡張パックのおかげで昼でも太陽と月が同時に出るようになる？

## 『ゼルダ』のGB版について教えて！

岐阜県・Kayokoさん

### スペースワールドで出展します。

『ゼルダの伝説 不思議な木の実』というタイトルなんですが、これは新作というより、世界観をファミコンディスク版の『ゼルダの伝説』を元にして作りなおしているんです。つまり、シナリオを変えたりしていまして、ゲームボーイカラー専用ソフトとして発売されることになりました。ま、それ以上の話についてはスペースワールドの会場に来ていただければ‥(笑)。

◆名作として名高いディスク版『ゼルダの伝説』(写真はファミコン版)。発売されたのは1986年。GBカラー版の制作には任天堂の社員ではない有名クリエイターが関わっているというウワサも

## 『ドンキーコング64』について教えて！

神奈川県・メトロイドさん

### 間違いなく年末の目玉ソフトですね。

スーパーファミコンのドンキーシリーズは、国内だけでも3作合計691万本も売れたキラーソフトなんです。そのように多くのファンのいるドンキーが、N64で初めて3Dの世界になるわけで、開発元のレア社もかなり力が入っているようですね。オープニングムービーひとつにも作りこまれている印象を受けますし、ラップというかヒップホップの音楽が流れて、子どもさんにはもちろん、ティーン層にとっても、とてもCOOLな感じがすると思いますね。それに何と言っても、初のメモリ拡張パック専用ソフトになりますから、グラフィックがきれいになりますし、仕掛けも増えて、1画面に出てくる敵の数も増えて、「テレビゲームでこれほどのことができるんだ」と驚くようなソフトになることでしょう。アメリカでは11月22日に、日本でも12月に発売する予定です。スペースワールドで展示するのはE3で出展したものと同じバージョンになりますが、これはレア社が開発の追い込みに専念したいということなんですね。

◆E3でボスキャラと対戦する前のムービーを見たんだけど、とにかく笑えるのだ。ドンキーのファンキーさが出ていて実にいいのだ(写真はオープニングムービーではありません)

はみだし質問箱
Q 今回のスペースワールドではドルフィンの発表をしますか？(大阪府・津田和典さん)
A 発表しません。2000年末に発売されるわけですから、発表は来年の春頃になるんじゃないでしょうか

**はみだし質問箱**

**Q** ロッピーでのゲームボーイの書き換えはいつから?(高知県・バーチャイズミダさん)

**A** ローソンさんと調整してから発表することになりますが、来月号ではくわしくお伝えできると思います

## Q スマブラ大会について教えてください。

千葉県・えのっちんぐさん

## 誰でも参加できるイベントです。

スペースワールドで開催されるスマブラ大会は、4人対戦で1人ずつ勝ちあがっていくトーナメント方式で開催されます。ただ、事前の問い合わせがとても多く、当日参加ができるようになっていますから、とてもたくさんの人がエントリーされると予想されるんです。ですから、対戦時間を数分間に限定して行われることになると思います。最終的にはメインステージで決勝大会をすることになりますが、優勝者にはゴールドの盾と景品がもらえるようになっています。大会が開かれるのは午前と午後の2回、3日間で計6回開かれることになっています。

➡『スマブラ』の人気キャラの1位はカービィ。「声優さんを教えて欲しい」という問い合わせが多いのだけど、ちょっとした事情があってお教えできないのだ

## Q 『バス釣りNo.1・決定版!』について教えて。

北海道・ヤスガメさん

## 決定版ですから、すごいんでしょう(笑)。

よりリアルになって…、実はまだ実際に動くところを見ていないので何とも言えないんですが…(笑)。きっと3Dスティックを使って思いのままに操作できるというのが気持ちいいでしょうね。もちろん、振動パック対応にもなっていますし。ま、どのようなゲームになるのかについては、スペースワールドをお楽しみということで(笑)。

➡こちらがスーファミ版のパッケージ

⬆糸井重里さんのホームページでも制作中であると伝えられていた『バス釣りNo.1・決定版!』。パッケージイラストはスーファミ版と同じくひこねのりお氏が起用されそうだ

## Q 『MOTHER3』は『MOTHER64』にはならないですよね。

神奈川県・鴻月みやびさん

## そうはならないでしょう。

『MOTHER3』のサブタイトルに『豚王の最期』がつくことになりました。まだ正式に決定したわけではありませんが、たぶんこのままいくことになるでしょうね。これまで、『MOTHER3』のサブタイトルは「キマイラの森」とか「奇怪生物の森」といったものが候補にあがってきたんですが、それらが気に入らないからやめたのではなく、候補にあげてから商標的に調査するとダメだということなんです。『MOTHER3』についてはスタッフが本腰を入れて作っていまして、年内に出せればいいのでしょうけど、たぶん来春あたりの発売になるんでしょうね。

⬆2年ほど前に配られた『MOTHER3』の登場人物の集合写真。右の奥の方に太ったポーキーがいるんだけど、彼が豚王?

## Q 『ペイントメーカー』のタイトルが変わった理由は?

神奈川県・ミーちゃん

## これも商標の理由からなんです。

それで『ペイントメーカー』を『ペイントスタジオ』に変えたわけなんです。スペースワールドでは『ペイントスタジオ』に加えて『タレントスタジオ』の2本を出展しますが、『ポリゴンスタジオ』は制作が少し遅れていまして、今回のスペースワールドでは出展しなくなりました。あと『サウンドメーカー』については、同じようなタイプのソフトを小室哲哉さんを加えて別のところで開発しているということで、任天堂で作るのはやめたわけなんです。

➡タレントメーカーの写真を見た本郷さん、「これ、僕に似てると思いませんか?」。はい、似てますね。でも本当は本人だったりして

## スペースワールドでは海外ソフトも出展するの?

福井県・たなかかずひろさん

### 前回も海外ものは出展しましたよね。

海外のメーカーからスペースワールドで出展したいという要望があったものについては出すことにしているんです。つまり参考出品ということなんですね。そのタイトルのほとんどは独自に日本に販売ルートを持っていないメーカーさんのソフトで、日本での発売が決まっていないんです。でも、今回のショーでユーザーの評判が高まったり、会場に訪れた日本のソフトハウスの方が関心を持てば、国内での発売の道が開けるかもしれないですね。

## 『ポケモン金・銀』は本当に9月に発売できるの?

神奈川県・愚者旋転さんほか多数

### う〜〜ん……、どうなんでしょう。

9月上旬には間違いなく発売できるだろうということで余裕を持って発表したんですが…。ポケモン映画の「ルギア爆誕」でも、『ポケモン金・銀』のCMを流しましたが、そこで発売日を発表する予定だったんですけどねえ。何も出なかったですねえ。ソフトの発売日がなかなか決まらないというのはツライですね。でも、スペースワールドにおいでいただければ発売日がわかるようになるんじゃないかと思っています。今回のショーで出展する任天堂のゲームボーイソフトは『ポケモン金・銀』と『ゼルダの伝説 不思議の木の実』の2本だけなんですが、実は他に、何本ものゲームボーイソフトを作っているんです。それを公表するのは、最初から何百万本という数を想定できる『ポケモン金・銀』を出してからにしようということなんですね。

⬆本文とは関係ないけど、東京都のどっか〜んさんの作品「本郷好尾爆誕」です

## またポケモンおじさんをCMに出して!

長崎県・フクちゃん

### ポケモンおじさんって…?

やっぱり綿引勝彦さんのことでしょうか。「ルギア爆誕」を観ていただければ、ちょっと長めのCMをご覧いただけますね。綿引さんが『ポケモン金・銀』の情報を知りたくて、つい開発現場にスパイのように入っていくという設定で、とても楽しいCMになっています。この劇場用のCMをテレビで流す予定はありませんので、映画館に足を運んだ方だけが見られるようになっています。あと、『ポケモン金・銀』のテレビCMのほうもすでに企画が動きはじめています。テレビ版では綿引さんは出演せず、新しいコンセプトのCMになるでしょうね。

➧ドリームランキングで明らかになったように、綿引さんの人気はホントにスゴイ。『ポケモン金・銀』のテレビCM出演がムリなら、せめて劇場版CMを「64マリオスタジアム」などの番組で流してほしいと思うぞ。ホントに面白いんだから

## 『ゼルダ』をアニメ化する予定はありますか?

岩手県・ブルーヨッシーズさん

### その質問、毎回聞いてませんか?(笑)

(編集:いや先月号はマンガについてでした)ああ、そうでしたね(笑)。いまのところアニメを作っているといった話は聞いてないですね。でも、『ドンキーコング』のアニメがスタートすることになりました。このアニメはアメリカですでに放送されたものなんですが、全編CG(コンピュータグラフィック)で作られているんです。10月1日から毎週金曜日の18時30分から19時までテレビ東京系で放送されることになっていますので、ぜひご覧いただきたいですね。

➧アニメの雰囲気はスーファミ版『ドンキー』のイメージイラストみたいな感じに。放送されるのが楽しみだね

## はみだし質問箱

Q 在庫があれば昔の商品でも売ってくれるんですか?(茨城県・ナゾの男さん)

A 直接販売することはありません。コントローラなどの修理部品の直販はやっていますので、各営業所に問い合わせください

はみだし質問箱

Q カービィのソフトをゲームボーイカラーで出して！（群馬県・ZKMさん）

A 要望はとても多いですね。もともとカービィはゲームボーイソフトからスタートしましたから

## 次に出る任天堂ソフトは決まりましたか？

岐阜県・ロストワールドさん

## スペースワールドの初日に出ます。

『スター・ウォーズ　出撃！ローグ中隊』が8月27日に出ることになりました。このCMはアメリカで作られたのものをそのまま日本語に焼き直して流されることになっています。『ローグ中隊』の発売にあわせて、世界陸上スペイン大会（8月21日〜30日までTBS系で放送）の番組スポンサーになりましたので、女子マラソンのほか提供する8種目の競技を見ていただければ、このCMをご覧いただけると思います。また、『エピソード1』については劇場でもソフトを販売していましたが、『ローグ中隊』のほうは一般のお店のみの販売になります。『ローグ中隊』のあとのラインナップについてはまだ決まっていません。10月になって1本出るか出ないかという感じですけど、この年末の11月〜12月の発売候補はいっぱいあるんですよ。『ドンキーコング64』『カスタムロボ』『ジェットフォースジェミニ』『パネルでポン64』…あと『バス釣りNo.1・決定版！』や『ミニレーサーズ』なんかも…。正式な発表を楽しみにしていただきたいですね。

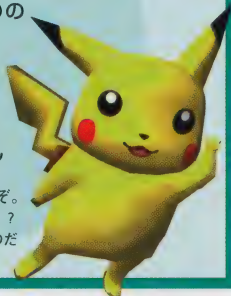
➡忘れちゃいけない、『巨人のドシン1』など64DDソフトも年内発売だ

## 『ピカチュウげんきでちゅう』が米国で発売されるって本当？

大阪府・ニセ本郷64さん

## 検討しているところです。

でも、いつ発売するというところまでは決まっていません。『ポケモンスタジアム』は10月に発売されますから、もっと先のことになるでしょうね。いずれにしてもアメリカではポケモン自体の人気がスゴイことになっていますから発売されることになるでしょう。そういえば、アメリカで発売されたばかりの『ポケモンピンボール』の人気がスゴイんです。もともとゲームボーイソフトの売上げスピードの記録を持っていたのは『ポケモン赤・青』だったんですが、その記録を上回るスピードで売れているんですよ。

➡英語学習用として海外版を日本でも出して欲しいぞ。タイトルは『ピカチュウいんぐりっちゅう』…ダメ？ちなみに米国では『ポケモン緑』を青で発売してるのだ

## ゲームタイトルに「64」をつけすぎです。

広島県・君を忘れないさん

## そんなについていましたっけ？

確かに最近では『マリオゴルフ64』や『オウガバトル64』とかありますね。任天堂のソフトタイトルに「64」とつけるのはスーパーファミコンでも名を有したような、とてもインパクトのあるソフトがN64でも登場するということで、「64とつけないと紛らわしい」という理由からなんです。ですから、N64で初めて出るタイトルに「64」をつける必要はないですから、『スマブラ』や『ポケモンスナップ』にはついていないんですね。ただ、仮称の段階では「64」をつけてわかりやすくしているケースもありますね。『時のオカリナ』も最初は『ゼルダの伝説64』と呼んでいましたから。

## 『マリオゴルフ64』の売れ行きはどうですか？

兵庫県・中村拓也さん

## とても好調ですよね。

それに実際に買われた人の評価も高いですしね。ゲームボーイ版もたいへんよくできていますし、N64にもつながるということで、CMも同じ展開で、伊武雅刀さんを起用したんです。あ、そうだ、ゲームボーイ版はカラー「専用」ソフトなんですね。ただ、カラー専用ソフトがモノクロのゲームボーイで遊べないということが、周知徹底されているか心配なんです。64ドリームなどの専門誌を読んでいる人はそのへんの事情はわかっているんでしょうけど、なかには「専用」と「対応」の違いがわからない人もおられるみたいですね。ですから、「『マリオゴルフGB』を買ったけど動かない」というクレームがあるのではないかと心配しています。とくに『マリオゴルフGB』はたくさん売れるでしょうから、購入前に確認をしていただきたいですね。

このカートリッジは
ゲームボーイカラー せんようです。
ゲームボーイカラーで
しようしてください。

➡カラー専用ソフトをモノクロのゲームボーイやスーパーゲームボーイにさすと、写真のような画面が現れるのだ

## 『マリオRPG2』は来年には遊べますか？

徳島県・Yoshieさん

### そりゃあ、来年には遊べるでしょう。

ホントは年内に遊んで欲しいところなんですけど…。『マリオRPG2』のような主力のソフトはせめて来年の春には出さないと、2000年末にはドルフィンが出てくるわけですからね。（編集：ドルフィンは2000年末に本当に出るんですか？という質問に）そりゃあ出るでしょう。宮本もいまはもうほとんどドルフィンの中心に仕事をしているわけですし、『ゼルダの伝説外伝』の制作については『時のオカリナ』から残ったメンバーで作っているんですね。

➡公開された写真を見ているだけでも楽しげな『マリオRPG2』

## 『ポケモンスタジアム3』は出るの？

福島県・佐久間宏人さん

### とても作るのが大変なんです。

『ポケモンスタジアム2』を作った人から言わせると、このようなソフトは「もうかんべんして」っていうくらい制作するのが大変なんです。扱うデータが多いですし、『3』ともなると『ポケモン金・銀』対応になりますよね。従来のポケモン151匹に加えて新たなポケモンが増えるわけですから、開発している人の立場からすると「ものすごく大変！」（笑）、と思うんじゃないでしょうか。まあ、『3』の要望が多ければ検討することになるんでしょうけど、かなり大変な大仕事になるはずで、現時点では何とも言えないですね。

➡ポケモンモデリングセンター所長の伊藤"アシュラ"紅丸さん。ポケモンの3D画像はアシュラさんらが作っているのだ

## 『カスタムロボ』の発売元はどこですか？

埼玉県・エセ本郷さん

### 任天堂です。

『ピカチュウげんきでちゅう』もそうでしたけれど、マリーガルマネジメントのソフトは結果的に任天堂発売になっていますね。別にそのような契約になっているわけではないんですが、『カスタムロボ』が任天堂から出すのに相応しい内容のソフトであると評価されたということでしょうね。完成度はかなりあがっていますので、早ければ11月には発売できると思っています。

## ドルフィンのコントローラも宮本さんがアイデアを出すんですか？

兵庫県・ウルトラハンドさん

### こだわりを持っていますからね。

ゲームソフトというのはコントローラを抜きに作ることはできませんからね。それに、宮本はドルフィンと同時発売になる目玉ソフトを作るわけですから、そのソフトをより快適に動かせるかどうかということをコントローラの開発と同時に進めていくわけなんです。ただ、「どのようなソフトが出るとか」ということについてはまだお話をする時期ではありませんね。雑誌社がスペースワールドの時に宮本のインタビューができたとしても、「こんなソフトを作っています」と滔々と語ることはないと思います。

➡「左利き用のコントローラを作って～！」（千葉県・高柳圭輔さん）との質問に、「宮本は左利きですからね。それでも、器用にゲームを操作していますから、出ることはないでしょうね」（本郷さん）。写真は左手でサインをする宮本さん。左利きとはいえ、腕時計は左手にはめているのだ

## はみだし質問箱

Q いまだにディスクシステムの書き換えをする人がいるのですか？（岡山県・KAZさん）

A いますよ。毎日くるくらいです。確実に毎月数百件のペースで書き換えされていますね

## 『ファイアーエムブレム』のCMはやらないの?

鳥取県・こすのう゛ぁさん

### 難しいですね。

スーパーファミコンソフトのテレビコマーシャルを流すのは、いまとなってはなかなか難しくなってきましたね。雑誌広告での展開はあるんでしょうけど…。『トラキア776』の予約状況については、価格が1万円を越えるデラックスパックのほうが圧倒的に多いと聞いています。今後のニンテンドウパワーのソフトに関しては、今回の『トラキア776』のように手の込んだソフトがどんどん出てくるということはないと思います。値段が安くてかる～い感じで遊べるような新作ソフトを定期的に楽しんでいただけるでしょう。

## どうしてゲームボーイカラー専用ソフトが少ないの?

山口県・サスケさん

### これから出てくるでしょう。

国内だけの数字だと、カラーも含めて累計で2397万台のゲームボーイが出ているんです(99年3月末)。ゲームボーイカラーは国内では約500万台近く出ていますから、1900万台くらいのモノクロのゲームボーイのマーケットがあるということなんです。任天堂としてはゲームボーイポケットのお客さんも大切にしたいですから、カラー・モノクロ両方で遊べるカラー対応ソフトを出してきたんですね。でも、ゲームボーイカラーが500万台も普及して、これからもどんどん伸びるでしょうから、今後は『スーパーマリオデラックス』や『ゼルダの伝説 不思議な木の実』などカラー専用ソフトがどんどん出てくるようになるでしょうね。

➧画面のきれいな『マリオゴルフGB』で遊んでいると、「もうモノクロには戻れないな」という気分になるのだ。カラーテレビの登場でモノクロテレビがなくなったように、いずれすべてのGBソフトがカラー専用ソフトになるんだろうね

## ゲームのサンプルロムはどのくらい作るの?

東京都・さかの友昭さん

### あまり作らないですね。

任天堂ではいろんなショップにばらまくようなことはないですし。テレビのパブリシティ(宣伝)で扱ってもらうとか、広告を作るためにCFプロデューサーにお貸しするとか、発売前に商品になっていない段階で雑誌社にお貸しして記事を書いていただくという程度ですから、1タイトル30本くらいでしょうか。ですから、サンプルとしてあちこちに出回るような…、たとえば音楽CDのようにレコード屋さんに置かれるという意味でサンプルロムを作ることはないですね。

➧先月号に引き続いてアメリカ任天堂のケン・ロブさんにご登場いただきました。彼の手前に置いてある巨大なサンプルロムにご注目! あまりのデカさにインド人もビックリ

## ソフトの初回出荷数はどうやって決めるの?

神奈川県・しげむらなおみさん

### 問屋さんからの注文数が基本になります。

ただ、問屋さんからの注文数をそのまま受けるのではなくて、実際の市場のマーケットを見つつ、「このようなジャンルのソフトであればこのくらいは売れるだろう」と出荷数を検討するんです。シリーズの作品であれば過去の実績が大切になりますし、何よりソフトのデキが重要になりますね。あとプロモーションのかけ方によっても出荷数が変わっていきますし…、まあ一言で言うのは難しいですね。でも、任天堂としてはたくさん売れると思っていても、問屋さんからの注文が少なければドーンと作るわけにもいきませんし、でもあまりに注文数が少なすぎる場合には、売り切れてから追加生産するのに時間がかかりますから、注文数よりも多めに作ることもありますね。いずれにしても、ユーザーやショップとの間に入っていただいている問屋さんの意見は大切にしています。

**はみだし質問箱**

Q 『スマブラ』は100万本を越えたでしょうか?(大阪府・ドンキー使いさん)

A 越えましたね。正式に何本というふうに発表できませんが、ミリオンは間違いなく越えましたね

## ジャックの豆の木はどうなったのですか?

愛媛県・東慶太郎さん

## チームとしての活動は終了しました。

もともと、ジャックの豆の木チームはN64で新しいソフトを作ろうということで結成されたチームなんです。それで彼らのプロジェクトであった『ポケモンスナップ』が発売されたので、チームとしての役目が終わったということですね。どこのゲーム会社もそうだと思いますが、作品毎にチームを組み替えるわけで、これから先、『ポケモンスナップ』を作ったメンバーが、同じチームで新作ソフトを出すことはないでしょうね。でも、『ポケモンスナップ』については海外版の仕事が残っているので、一部のメンバーはHAL研でローカライズ(海外版への移植)をやっているようですね。

⬆ジャックの豆の木チームのリーダーだった山本洋一さん(写真右)は現在、『ポケモンスナップ』のオーストラリア版を作っているとか。HAL研究所の社長だった岩田聡さんは「開発に専念するために」専務に肩書きが変わったのだ

## 任天堂の人でも自分の子供にゲームばかりするなって言うの?

神奈川県・上野達也さん

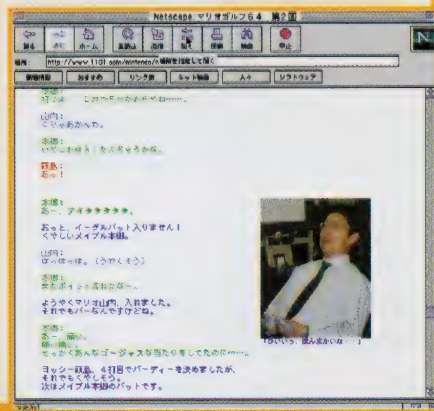
## それは言うでしょう。

ウチの子供は2人とも(男の子と女の子)小学生でメガネをかけていますからね。ゲームで遊びすぎたんでしょうかねえ(笑)。それとも勉強をしすぎたのかも(笑)。それで、「1日にゲームする時間はこれだけ」とか、「暗い場所でゲームボーイで遊んではダメ」とかよく言っています。宮本も息子さんが受験生なんで、ゲームを制限しているようですね。何でもほどほどにするのがいいんですよね。ゲームも適当に遊ぶのがいいんですよ。

## 本郷さんが一番お得意のN64ソフトは何ですか?

東京都・高橋真澄さん

## 最近はやっぱりアレですね。

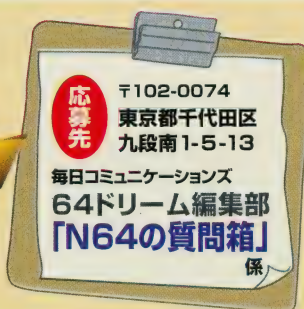
アレというのはもちろん『マリオゴルフ64』のことです。自分で言うのも何ですが、ゴルフゲームに関しては天賦の才というものがあるんでしょうね、あはは(笑)。もともと、ディスク版の『ゴルフ』とか、ファミコンの『マリオゴルフ』とか、ずいぶんやっていましたからね。ハードが変わっても基本的な操作は同じですし、もともと私はゴルファーですからゴルフ理論もしっかりしているんです、あはは(笑)。糸井さんのホームページ「ほぼ日」(ほぼ日刊イトイ新聞)の大会に出ましたが、うまいんですよ、これが。対戦して10ホールを全部自分がとったわけですからね。「ほぼ日」を読んでいただければ私のうまさが実感していただけるでしょう(笑)。

➡本郷さんが「入ったっ!!よっしゃあ!!」と叫んだり、「ああ。なんかうますぎるわ、自分」と自慢したりとライブ感があってかなり笑えるぞ(http://www.1101.com/)。ちなみに本郷さんの使用キャラはメイプル

**お詫び**

先月号のこのコーナーで「ミュウプレゼント事務局」の電話番号を誤って掲載してしまいました。電話をかけられた読者の皆様や相手先の方に深くお詫び申し上げます。

## 『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

**はみだし質問箱**

**Q** ポケモンリーグの大人大会は開かれないの?(愛媛県・石川裕子さん)

**A** 大人の人も出ていいんですよ。年齢制限はないですから。でも大人の人だけの大会は難しいでしょうね

毎月⑥MAITSUKI④新聞
# Monthly News

The Best Game Magazine

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 読者が選ぶドリームランキングで64DDのCMに出てほしい人をみんなに選んでもらったんだけど、今のところCMの予定はないとのこと。ちょっと残念だね。

TOP NEWS
## 最終的なスケジュール調整に時間がかかる64DD 9月中旬の会員募集スタートを目指して調整中!!

6月30日に64DDに関するサービス運営会社「ランドネットDD」が業務を開始。いよいよ今月号で申し込み方法や申し込み時期、価格などを発表できると期待していたが、残念ながら来月号以降へ持ち越しとなってしまった。結論から言ってしまえば、従来になかった新しいサービスを立ち上げるということで、新ハードと新ソフトの発売というだけではすまされない難しい問題の解決や調整（もちろん価格面も含めて）が最終段階にいたらなかったということだ。それでも64ドリームでは12月のサービス開始を信じて、64DDを応援していきたい。今月号では再度取材をおこない、現段階で知り得た情報を編集部の想像と希望も含めて記事にしてみたぞ。

➡気分的には64DD発売にむけてのカウントダウンって感じなんだけどね

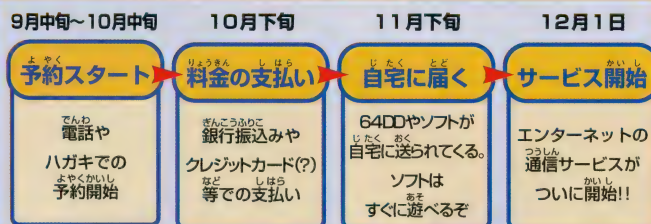
### 予約開始は9月中旬を予定!!

まずは先月号の64DD特集で、64DDが「スペースワールドで予約スタート？」ということを書いたが、残念ながらスペースワールドでの予約はできそうにない。価格面などが最終決定していないので、しかたないのだが、現在の予定では8月下旬までに詳細決定、9月中旬から予約受付け開始というスケジュールで動いている。来月号では絶対に詳細をお伝えしたいと思う。

### 予約はハガキや電話等で

64DDは既存のゲーム機のように、お店に買いに行けばその場で手に入るというものではない。すべて直販体制をとるため、雑誌などの広告を見て、ハガキやフリーダイヤルでの申し込みになりそうだ。また、代金の支払方法もまだ決定していないようだ。例えば、全額前払いになるのか、一部金だけの支払いになるのか、一定の受付け期間を設けて、その後にお金を払ってもらうという方法をとるのか、現在いろんな可能性を調整中とのことだ。いずれにしてもお金を払わないと、商品が届かないことは確実なんだけどね。初回10万台、多いのか、少ないのかは神のみぞ知る!!

### これからのスケジュールを予想してみよう

| 9月中旬～10月中旬 | 10月下旬 | 11月下旬 | 12月1日 |
|---|---|---|---|
| 予約スタート | 料金の支払い | 自宅に届く | サービス開始 |
| 電話やハガキでの予約開始 | 銀行振込みやクレジットカード(?)等での支払い | 64DDやソフトが自宅に送られてくる。ソフトはすぐに遊べるぞ | エンターネットの通信サービスがついに開始!! |

### 12月1日サービス開始は大丈夫か？

12月1日にサービスを開始するには、告知期間や発送作業にかかる時間等を考慮すると、左下のようなスケジュールで進んでいかないとかなり難しそうだ。逆にいえば、来月号で新しい情報が出なければ12月サービス開始は難しいかもしれない。ここまで待たされ続けた64DDだからこそ、せっかく決まった12月1日のランディングだけはスムーズであってほしいと願うのだが…。

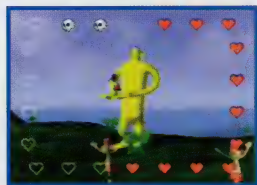
### スペースワールドでの64DDの展示は？

スペースワールドでは全部で8タイトルの64DDソフトの出展が決定しており、ランドネットDDのブースでは28台の64DDが可動する予定。やはりメインは『巨人のドシン1』や『ペイントスタジオ』『タレントスタジオ』になりそうだ。ブース内には全長約10メートルの『巨人のドシン』巨大アドバルーンもお目見えするぞ。「残念ながら長時間遊べませんし、通信を使った遊びができるわけでもないので、64DDを中心としたサービスのすべてをお見せできるわけではないのですが、64DDのもつ可能性の一部を垣間見ていただくことはできると思います（ランドネットDD広報）」とのコメント通り、まずは64DDを触って、遊んで自分の目で確かめてみよう。通信体験ができないのは残念だけど、「大型テレビでランドネットサービスの概要をまとめたビデオを流します（同広報）」そうだし、「『巨人のドシン1』などのステージイベントやミニゲームも企画しています（同広報）」とのことなので、ブースは大いに盛り上がりそうだ。本誌で好評連載中の「巨人島からの手紙」スペシャル版も配られるので、こちらもよろしくね。

➡『巨人島の手紙』6話全部をまとめたスペースワールド用のスペシャルバージョン。この完全版は数に限りがあるのでお早めに！

# スペースワールドで遊べる64DDソフトを新着画面で紹介しよう!!

## 巨人のドシン1

とある南海の孤島に現れる巨人のドシンがどんどん大きくなっていくゲーム。巨人は島の住民の愛や憎しみを集めてどんどん大きくなるのだ。住民のためにいいことをすれば「ハート」が、嫌われることをすると「ドクロ」が集まるのだ。

◆「ハート」でも「ドクロ」でも大きくなるドシン。どっちをもらうかは君しだいだ

◆初登場の赤い巨人。これは破壊することしかできない「ヘイト巨人」なのだ

## 現代大戦略 Ultimate War

あの人気の『大戦略』シリーズの最新作が大進化をとげて64DDに登場だ。リアルなグラフィックはもちろん、自由度の高い作戦進行、ヘックスのない新感覚の移動システムなど、64DDだけのシステムが満載されているぞ。

◆いよいよ作戦開始だ。どのような作戦行動をとるかは君の頭脳と腕次第だぞ

◆戦場でのリアルな戦闘が体感できる。迫力ある戦闘シーンがとても印象的だ

## シムシティー64

市長になって、市民の不平不満に耳を傾けつつ、多くの問題に対処していくのがこのゲーム。マップは完全3D化され、いろんな建物が作れそうだ。『ペイントスタジオ』で作った人物が『シムシティー64』の街中を歩き回れそうなので、楽しみだね。

◆街の道路に降り立って、道ゆく市民と会話できるのだ。市民の声を反映させよう

◆お馴染みのチャレンジモードで目標達成すると、カジノや巨大マリオ像が置けるのだ

◆市民の要求はとってもシビア。お金もかかるし、どうしたものか悩んじゃうよね

## タレントスタジオ

いろんなパーツを組み合わせたり、変形させたりしながら、自分だけのオリジナルタレントが作れるタレントスタジオ。もちろん作ったタレントを動かしたり、自分が演出するアニメーションに登場させることもできるぞ。

◆データを取り込んでいろろ加工するわけだ。もしかしてこのモデルって本郷さん?

◆背景やテロップを入れれば、オリジナルタレントを役者にしてアニメも作れるのだ

## F-ZERO X EXPANSION KIT(仮)

64DDとこのディスクを使えば、自分だけのオリジナルコースやマシンが作れる新機能が『F-ZERO X』のカセットに追加されるのだ。コースエディターは開発スタッフが使っていたものとほぼ同じ本格的なものだぞ。

◆この2つのモードは64DDだけのもの。作ったコースは10個までセーブ可能だ

## ペイントスタジオ

お手軽なのに本格的。簡単なのに多彩な機能が盛り込まれた、お遊び感覚たっぷりのお絵かきソフトがペイントスタジオだ。9種類のペンやスタンプ、特殊効果などの機能をうまく使って、思い通りの絵をどんどん描こう。

◆絵が苦手な人でも、マリオやリンクなどのイラスト素材が使えるので安心だぞ

◆ここで描いた絵は『タレントスタジオ』でも使える。でもこの絵ならいらないよね

## 日本プロゴルフツアー64(仮)

コースのグラフィック、風向き、アンジュレーションなど本物のコースの再現を目指したリアル指向のゴルフゲームだ。99年度のプロトーナメントで使用される10コースが収録される予定。オリジナルキャラも作成できるぞ。

◆思わず見とれてしまうきれいに作り込まれた画面。ホールごとの解説もバッチリだ

## 井出洋介の麻雀塾

初心者から上級者まで、友達や家族と気楽に楽しむ感覚で遊べる麻雀ソフトだ。モードも、初心者に麻雀の手ほどきをしてくれる入門モードや、有名プロ雀士達の名勝負を井出名人が解説してくれる鑑賞モードなど多彩だ。

◆個性的なキャラクターが会話しながらすすんでいく、和やかな雰囲気が印象的だ

### 64DDで受けられるランドネットサービスはまだまだ続くぞ!!

12月のサービス開始とほぼ同時に遊べそうなソフトとして判明しているのは、現段階では、このページで紹介している8タイトル。しかし、発売日は未定ながら新しいソフトの開発も順調にすすんでいるぞ。スペースワールドでは遊ぶことはできないけど、新タイトルについては来月号以降で紹介できそうなのでお楽しみに。

**発売が予定されている64DDソフト**
- ウォール街(仮)
- ポリゴンスタジオ(仮)
- 将棋(仮)
- サウンドメーカー(仮)
- ゲームメーカー(仮)
- ビデオジョッキーメーカー(仮)
- グラフィカルメッセージメーカー(仮)
- DT DD版(仮)

**ネットを使った新サービス**
- デジタル競馬新聞(仮)
- 惑星DDX(仮)

**来月も64DD情報満載?!(だといいな)**

●はみだしNEWS● 惑星DDX(仮)とは、ネットワーク自体を宇宙と捉えて、とある惑星の住人である自分がいろんな惑星(特定のサイトやチャット等)で、アイテムを発見したりミニゲームで遊ぶといった感じの通信サービスのこと。

●はみだしNEWS● この夏大人気の劇場版ポケットモンスター。来年の夏も引き続き映画公開されるそうだ。こんどはどんなポケモンが主役になるのかみんなも予想してみよう。

イベント

## ボンバーマン爆弾すいかキャンペーンのすいか割り大会に本誌ケイ少佐が挑戦!!

この夏にハドソンが展開していた「ボンバーマン爆弾すいかキャンペーン」。ここで爆弾すいかの重さを想像して答えてもらうというクイズを実施したところ、なんと3万通をこえる応募があったそうだ。7月27日に新宿ステーションスクウェアで開催された「ボンバーマン納涼祭」では、この爆弾すいかの重さを計るイベントが行われたぞ。気になる爆弾すいかの重さはちょうど11kg。すいかの重さを11kgと答えた人のなかから抽選で5組10名に「北海道爆弾すいか狩りツアー」がプレゼントされたのだ。引き続き行われた編集部対抗のすいか割り大会では、64ドリーム代表でケイ少佐が登場。みごと1個8000円もするすいかを叩き割り、おみやげ用の爆弾すいかをゲットしたのだ。

◆ケイ少佐の一撃がすいかを直撃する瞬間を捉えたショットだ

◆すいかを割るとお土産用に10kg以上もある爆弾すいかがもらえたのだ

## テレビ東京の「64マリオスタジアム」で活躍中の須藤温子ちゃんがCDデビュー

テレビ東京系列で放送中の人気番組、「64マリオスタジアム」で司会を務める須藤温子ちゃんが、8月25日にいよいよ「耳をすまして(64マリオスタジアムテーマソング)」でCDデビューすることになったぞ。温子ちゃんは「第7回全日本国民的美少女コンテスト」でグランプリを獲得し芸能界デビュー。現在は司会の他にも、NHKの金曜時代劇「しくじり鏡三郎」や、8月16日から全国8都市10会場で公演中のミュージカル「トム・ソーヤの冒険」でも、主役のトム・ソーヤ役を演じているなど活躍中だぞ。

◆発売は8月25日、価格は1050円だ。作曲は数々のヒットソングを生み出した後藤次利さん、作詞は声優のみやむーこと宮村優子さんが担当しているぞ

## GB用のカートリッジが8本収納できるカセットファイルが発売されるぞ!!

あると便利なゲーム用グッズを色々発売しているモリガングから、GBのカートリッジを8本収納できるカセットファイルが発売されたぞ。ウェットスーツにも使われるネオプレーン素材を使用しているので、手触りと耐ショック性もバッチリだぞ。

◆価格は1600円で発売中。カートリッジが8本入る収納ポケットと、取説も入る大きなポケットがついているのでとても便利だぞ

### エンドーコレクション

## 『ゼルダの伝説』トランプ

今月のエンドーコレクションは、初代『ゼルダの伝説』のトランプ。「リンク」のイラストが、最近の凛々しい顔とは対照的に、マンガチックでのほほんとした感じなのが印象的だ。『ゼルダの伝説』の最新作も登場するし、新しいトランプも登場してほしいよね。

◆実は会社の近くにある有名なカルタ店で最近購入したとのこと。在庫処分セールでなんと400円だったそうだぞ。まめにさがせばこんな出物があるかもしれないね。みんなもいろんなおもちゃ屋をまわってみたらどうかな

トピックス

## どこもかしこもポケモンばっかりポケモンが毎日新聞を広告ジャック!

新聞の広告っていうのはいろんな会社が入っているのが普通だ。でも7月15日の毎日新聞の夕刊は、全ての広告がポケモンに関するもの。劇場版『ルギア爆誕』をはじめとして、任天堂、ANA、トミー、一パン、などの会社の広告で埋め尽くされていたのだ。まさにポケモンジャックって感じだね。

◆全部で19ヶ所にポケモン関連の広告が登場した7月15日の毎日新聞夕刊。これってすごいよね

ニュース

## 8月1日からNTTドコモのiモードで「ハローキティーの易暦」スタート!!

銀行口座の残高紹介や振込、レストランガイドなど便利なオンラインサービスとして人気のiモードに、また1つユニークなサービスが加わったぞ。iモード初の育成型占いで、毎月、自分だけの暦がわかる上に、占うごとにキティーが成長したり、占い項目が増えたりと内容盛りだくさん! 女の子に受けること間違いなし。ぜひ、紹介してあげよう!!

◆NTTドコモのiモード対応で、8月1日からサービスを開始しているぞ。情報料は月額300円だ。キティーちゃんを立派な占い師に成長させてね!!

ニュース

## いつでもどこでもインターネットでポケモングッズが購入できるぞ!!

7月30日付けの日本経済新聞によると、「三井物産は、任天堂とゲームフリーク、クリーチャーズの共同出資会社ポケモンセンターと提携した」と報じている。同紙によると「三井物産が出資するパソコン通信会社のAOLジャパンを通じて、『ポケットモンスター』の関連商品を販売する」ともしている。利用者は仮想店舗の店員と会話をしながら商品を探すなど、ゲームとして遊ぶことも可能だそうだ。サービス開始時期や具体的な利用方法などはまだ未定だが、パソコンや、通信機能をもつ64DDがあれば、近くにポケモンセンターがなくても好きなポケモングッズが手に入れられるようになるはずだ。新しい情報が入りしだい、毎月新聞でも取り上げていくぞ。

マリオクラブお薦めソフト

# 2本ともすでに発売されているソフトなので何を買おうか迷っている人は参考にしてくれ

## 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2

「Jリーグ」を題材とした「実況サッカー」シリーズ最新作。「J1リーグ」16チームのほかにも、「J2リーグ」10チームやオールスターチームなどを含めて全34チーム、740名の選手が実名で用意されている。また、「J1リーグ」が使用している全17スタジアムも実名で登場する上、ゲーム中の選手の動きやスタジアムの歓声などの視聴覚的な点も含め、「Jリーグ」が再現されており、感情移入度は高い。シリーズお馴染みの実況に加えて、都並敏史氏による解説も用意されている。今作より新たに「サクセス」モードが用意されているなど、ゲームモードも充実しており、「選手作成」や「クラブ作成」「移籍」などのエディット機能も揃っていて、ゲームの幅は広い。さらに試合中の選手のアクション数や戦術面での設定項目が多いことなどもあり、サッカーゲームとして非常に完成度が高いものとなっている。

## 電車でGO!64

人気の電車運転シミュレーションゲーム『電車でGO!』のN64版。シリーズ最多となる実在の7路線16区間がN64ならではの美しいビジュアルで再現されている。さらに、専用コントローラを使うことでより実際の電車に似た操作が行える様になっていることや、今作では「VRS音声認識システム」が採用されたことにより、走行状況に応じて「出発進行!」などの言葉をマイクに向かって発声してポイントを得る要素が増えたことなど、電車を運転することに対してより感情移入できる作りとなっている。その上、電車の運転の仕方を教えてくれる「学習コース」や持ち時間が「999秒」になる「練習コース」といったシリーズ初心者に配慮したモードも豊富に用意されており、幅広くお薦めできる内容となっている。

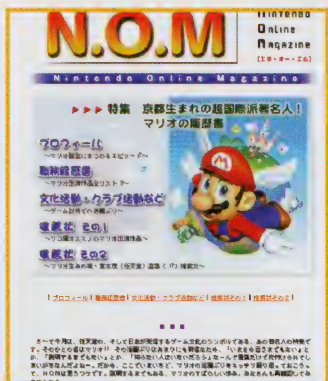
面白ホームページ

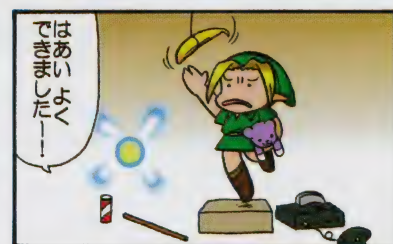
# ニンテンドウオンラインマガジン(N.O.M)で宮本茂さんが「ドルフィン」でのマリオを語った

N.O.Mは、ユニークな特集が楽しい任天堂のホームページにある月替わりのコーナーだ。今月は京都生まれの国際派超有名人「マリオ」が特集のテーマだ。「マリオ」のプロフィールはもちろん、過去の「マリオ」が登場したゲームの紹介など、「マリオ」のことならなんでもござれって感じだぞ。さらに、「マリオ」の生みの親といえる、宮本茂さんが次世代機「ドルフィン(仮)」に登場予定の「マリオ」についていろいろと語っているのだ。ということで、宮本さんの全文を掲載するので、「マリオ」ファンの人も宮本ファンの人も必読だぞ。

## ～マリオの生みの親・宮本茂さんの推薦文(全文掲載)～

(マリオは) ゲームでよくしゃべってるでしょ?英語なんかボクよりうまいし(笑)。あとね、彼は努力家でもあるんですねぇ。新しいハードが出るたびに、トップバッターで主役を演じなきゃならないでしょ? そのために、カゲでのトレーニングをかかさないんです。現在はドルフィンで発売されるであろう新作出演のために、いろいろ準備しているみたいですよ。そうそう、ドルフィンでは、きっと彼の新しい一面が見られると思いますよ。というのもね、なんかマリオにしてもルイージにしても、最近かわいくなりすぎてると思いません?ちょっとオトナになってほしいなーと。そこでドルフィンでは、ニヒルを気取るみたいです。たとえば、いまのマリオはVサインとかするでしょう。Vサインというのはちょっとこどもっぽい。だからドルフィンでは、Vサインのかわりに、新しいポーズをとってもらおうかなと。たとえば、親指を突き出して下に向ける、みたいなカンジかな。いつまでもこどもじゃない、精神面でも成長した彼が見られると。そうそう、彼の弟のほうですけどね、ルイージはちょっとさめてるヤツなんです。「どーせ主役にはならへん」と、ナメてかかってる(笑)。次男なんでね、要領よく休むんですよ、ボクといっしょで(笑)。そう、ボクも次男なんです。ルイージはちょっと青白くてインテリっぽいでしょ? そこらへんももう、まさにボクといっしょ(笑)。みんなね、彼を主役にしてあげたいっていつも思ってるんですよ。だから、そんな日も近いかもしれません。ただし、それがヒットしないと、またマリオのオマケに逆戻りしちゃいますけど(笑)。現在、ボクのいる開発室では、やたらルイージが走ってるんです。ちょっと、ルイージにいろんなことを試させているんですけどね。ゲーム雑誌の編集の方が、この状況を見たら、「次回作の主役はルイージ」とかカン違いしちゃうんじゃないでしょうか(笑)。さて、マリオ出演作品で、ボクのイチオシは・・・『スーパーマリオUSA』かな。各キャラクターの個性が出ていて好きだな。一生懸命持ちあげてるところとかも楽しいし。ニンテンドウパワーに『スーパーマリオコレクション』がラインナップされてるから、いまでも遊べるしね。あと、旬なのは、なんといっても『マリオゴルフ』。よくできてますよー。遊びこむと味が出てくる、任天堂らしい作りになってます。(談)

N.O.M Nintendo Online Magazine

↑N.O.Mは任天堂のホームページの中で毎月新しい情報に更新されているぞ。毎月読んでね。
www.nintendo.co.jp

# ちびちびリンクの大冒険

マンガ/三浦ゆうま

●はみだしNEWS● ホームページ・ign64.ign.comで任天堂の山内社長が株主に宛てたとされる手紙が公開されている。英語に訳されているけど要チェックの内容だぞ。私も一応株主なんだけど届かない・・。

# SFC&GB情報局

今月も粒ぞろいのソフトを取り揃えてお届けいたしましょう!

## 銃鋼戦記バレットバトラー

GB&GBカラー　ジャンル RPG

コナミ　10月21日発売予定　価格:4500円(予価)

### 巨大武装戦士「バトラー」を操るRPG!

アルハラウスという異世界で、若き冒険者の主人公リュートが究極のバトラー「ギガンツ」を探し求めるというストーリーだ。襲い来る敵バトラーを倒し、経験値を獲得して成長させたり、敵バトラーからデータを奪って複製を作り出すことも可能だ。2体合体バトラーや、進化するバトラーもあるぞ。

↑マップ画面は普通のRPG風で見やすいぞ

↑迫力の戦闘シーン。複数VS複数で戦闘だ

### 起動銃でバトラーが実体化

バトラーは、全てデータバレット(弾丸)の中に情報として収まっている。これを主人公が起動銃で放てば、バトラーが実体化するのだ。主人公の持つ起動銃には、バトラーのコピーを作り出す機能もある。

## 爆走戦記 メタルウォーカーGB(仮)

GB&GBカラー　ジャンル RPG

カプコン　発売日未定　価格:未定

### ラスティッドランドを舞台に始まる大冒険

昨年10月に発売され、好評を得た携帯液晶ゲーム『爆走戦記 メタルウォーカー』が今度はゲームボーイカラーで新登場するぞ。ラスティッドランド(錆びた島)を舞台に、主人公クラマ鉄斗が大冒険するロールプレイングゲームだ。より強いメタルウォーカーを開発して、敵であるメタルバスターをやっつけよう。

↑主人公クラマ鉄斗の大冒険。どんなバトルシーンが登場するのかとっても楽しみだね

↑登場人物のデザインや設定はコロコロコミックでお馴染みの「青木たかお先生」が担当

## すすめミッキーとなかまたち

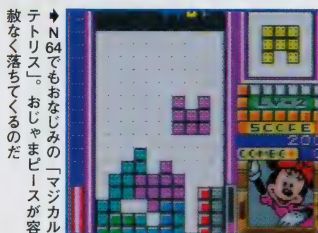
GBカラー専用　テトリスアドベンチャー　ジャンル PUZ

カプコン　発売日未定　価格:未定

### ディズニーのキャラクターが大活躍!!

おなじみ『テトリス』の世界で、ディズニーのキャラクターが大活躍するゲームの登場だ。内容は、対戦の要素が加わった「マジカルテトリス」や、決まった数のピースで目標を消す、「ターゲットテトリス」。さらにテトリスコインラリーに優勝して1日市長になることを目指す「クエストモード」もあり、遊べるモードがタップリだ。

↑今回は様々なモードで楽しめるぞ。1人でも2人でも楽しく遊べるのがこのゲームの特徴だ

↑詰めテトリスとも言える「ターゲットテトリス」。無事クリアしてミッキーマウスも大喜びだ

↑N64でもおなじみの「マジカルテトリス」。おじゃまピースが容赦なく落ちてくるのだ

まちのみんなのテトリスをクリアして、コインを1ばんにあつめるのはだれか!

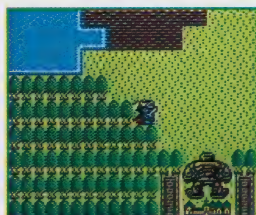
↑「クエストモード」で年に1度の「テトリスコインラリー」に優勝して、「1日市長」を目指そう





※『テトリスアドベンチャー』の画面は開発中のものです

## 未経験者には特にオススメ!

ファミコン版が発売されてから、既に13年ほど経つRPGの復刻版。今遊んでも全く古さを感じないほどの名作で、何回クリアしても、また遊びたくなる面白さだ。すぎやまこういちさん作曲の音楽もこのゲームの魅力で、ゲームボーイのスピーカーではなく、ステレオヘッドホンを使ってプレイするといいかもしれないぞ。

←『ドラクエI』の城塞都市メルキドを守るゴーレム。町の中に入るため、何とか倒さなければ…

←『ドラクエII』では、基本的に敵も複数で出現する。確実に1体ずつ倒していくといいぞ

➡リカントは『ドラクエI』に出現するモンスター。攻撃力があるので、序盤ではかなり苦戦する

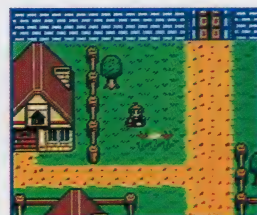
➡主人公パーティのうち、1人を集中攻撃してくる敵もいるから、常に体力(HP)には注意しよう

# GB & GBカラー ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～

ジャンル RPG

イマジニア 11月発売予定 価格 未定

## 「ジャック」がGBでも大活躍!

N64で発売中の『エルテイルモンスターズ』がパワーアップしてGBに登場! 10歳の見習い僧「ジャック」となり、失われたエーテルの書を求めて旅に出るストーリーだ。火・土・水・風の精霊を組み合わせて発動する魔法システムや、能力を使えば使うほどその能力が上がる成長システムも健在。画面が2Dに変更され、スッキリ見やすいぞ。

←ゲーム画面は2Dに一新されている。町の中を歩いていても、迷うことが少なくなりそうだ

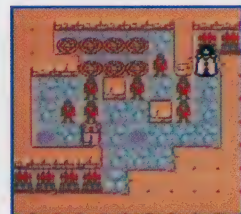
←カコミで表示された行動エリアの範囲内で主人公を動かせる。十字キーで使う魔法を選択しよう

➡戦闘シーンも、もちろん2Dだ。魔法攻撃のシーンもなかなかの迫力で再現されているね

➡ゲームボーイカラーで遊ぶと綺麗な画面で楽しめる。もちろんモノクロGB本体でも遊べるぞ

## オリジナル面が作れる倉庫番!

おなじみの人気パズルゲーム『倉庫番』。今回の『倉庫番伝説』は、オリジナルの倉庫番やストーリーモードの他に、ステージエディット機能が搭載され、自分だけのオリジナル面を作れるのがとっても魅力的なのだ。しかも通信ケーブルを使えば、作った面を友達に送信できるから、難問・奇問を交換しあって、なが～く楽しんじゃおう。

➡画面内にある荷物を「・」の場所へ全て移動すればステージクリアという、おなじみのルール

←ストーリーモードでは、画面に配置された人を、魔法陣のような場所に動かすのだ

➡『光と闇の国』というタイトルのとおり、ストーリーモードも用意されているのだ

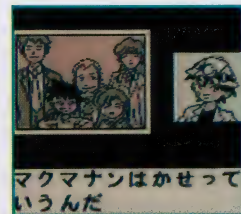
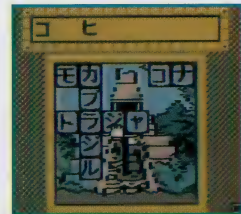
➡人や荷物は押して動かすだけで、引っ張ることはできない。かなり頭を使うパズルだぞ

# GB & GBカラー ～語楽王～TANGO!

ジャンル PUZ

J・ウイング 10月上旬発売予定 価格:3980円(予価)

## 文字を並べて単語を作ろう

バラバラになった文字を上下左右に動かして、キーワードをたよりに単語を作るパズルゲームだ。遺跡の発掘調査に向かって行方不明になった、Dr.マクナマンを助け出すために、世界7ヶ所の遺跡を巡って全105問を解かなくてはならない。文字は上から読んでも左から読んでもいいので、同じ文字を重ねて使うのがクリアの秘訣だぞ。

←Dr.マクナマンの家にホームステイ中だった主人公。そこへSOSの手紙が届き、救出に向かうのだ

←キーワードは「コーヒー」のようだね。全ての文字を使ってコーヒーの品種名を並べればクリアだ

➡世界7ヶ所の遺跡にある問題を解かないと、マクナマンの居場所が突き止められない

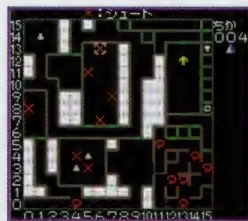
➡こちらのキーワードは「こんちゅう」。重ね文字を使わずにクリアできるのでカンタンだ

## 硬派な3D・RPGの最新作!

『ウィザードリィ』の最新作が登場! カラー専用なので快適にゲームを進められるぞ。今回のダンジョンは16×16マスの全20階構成で、クリア時には新たなダンジョンも出現する。冒険中に出会ったモンスターや見つけたアイテムのデータが見られる「博物館」も用意されている。通信ケーブルでキャラやアイテムの交換も可能だぞ。

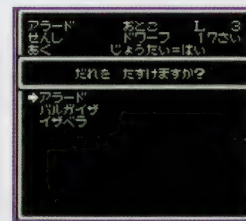
## 緊張感のある冒険!

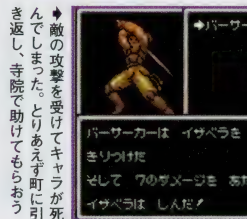
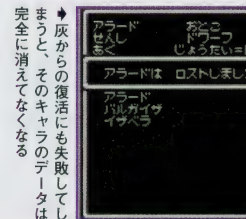
『ウィザードリィ』シリーズの魅力の1つに、キャラの「ロスト」システムがある。一般のRPGでは、自分のキャラクターが死んでしまっても、お金を払ったり呪文を使えば必ず復活できるものばかり。しかしこの『ウィザードリィ』シリーズでは、キャラが死ぬとまず寺院で「死亡」状態から助けてもらうことになるが、もし失敗した場合は「灰」になってしまう。さらにこの「灰」の状態から復活に失敗してしまうと「ロスト」となり、キャラクターのデータが完全に消えてしまうのだ。せっかく育てたデータを失わないためにも、キャラの体力に細心の注意を払いながら冒険を進めなくてはならない。

◆「ムンカラマ」の町からゲームが始まる。パーティ編成をする酒場や、商店・博物館などがある

◆オートマッピング機能も付いているから安心。オフにして自分でマップを作るこだわりプレイも可能

◆ダンジョン内。いかにも不気味な雰囲気だ。モンスターに奇襲されることもあるから注意しよう

◆博物館のデータだ。モンスターのステータスをよく研究して、戦闘の参考情報にしよう

◆キャラが死なないように、体力に気を配りながら戦おう。決して無茶な冒険はしないように

◆敵の攻撃を受けてキャラが死んでしまった。とりあえず町に引き返し、寺院で助けてもらおう

◆死亡からの復活に失敗して灰になってしまった。高齢だったり生命力が低いと失敗の確率が高い

◆灰からの復活にも失敗してしまうと、そのキャラのデータは完全に消えてなくなる

GB GBカラー　**かわいいペットショップ物語**　ジャンル RPG

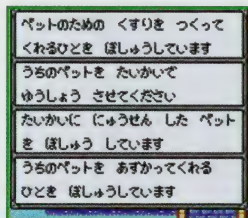
タイトー　9月23日発売予定　価格:各3980円（予価）

## おばあちゃんの代わりにお店を経営!

主人公の女の子とおばあちゃんは、ある町でペットショップを営んでいたが、おばあちゃんが病気で入院してしまった。さらにペットの「ブンジ」が、おばあちゃんの病気を治す薬草を探しに、家を飛び出して行方不明に。主人公は、おばあちゃんの代わりにペットショップを経営しながら、病気を治す薬草とブンジを捜すのが目的なのだ。

## ペットショップは大忙し!

主人公の女の子は、普段はペットショップ内にある椅子に座って店番をするんだ。すると、たまにお客さんが「大会で優勝したい」「病気を治してほしい」「動物を捕まえてほしい」といった要望をもってお店に来るのだ。この要望に応えるとアイテムやビーズ（お金）がもらえるぞ。要望に応えていくとお店の評判が上がってどんどん依頼が舞い込むようになるけど、お店の評判が悪いと、店番をしていても全然お客さんが来なかったりもするのだ。お店がヒマな時などは、町にある掲示板を見て仕事の依頼を受けることもできる。ペットショップを経営するのは、決してカンタンなことではないぞ。

◆主人公は牧場も持っている。ここでペットと遊んだりしつけをして、能力を上げていくのだ

◆町の掲示板には、さまざまな要望や依頼が貼られている。これに応えてお店の評判を上げていこう

◆町の外にも、森や山、海、砂漠などが広がっている。外で動物を捕まえることもできるぞ

◆ペンギンなど、いろいろなペットが登場する。ゾウやキリンといった大型の動物もいるぞ

◆店番をしてお客さんが来るのを待とう。最初のうちは町の掲示板で仕事を見つけた方がいいかも

◆動物を捕まえる時は、近づいてみたりエサを投げてみよう。うまくいけば仲間に加えられるぞ

◆1週間に1回は、町で何らかの大会が開催される。「かけっこ大会」や「ずのう大会」などがある

◆フィールドに生息する薬草やきのこを調合して、ペットの病気や虫歯を治す薬を作るのだ

## ぐるぐるガラクターズ

GB&GBカラー　ジャンル RPG
アトラス　9月10日発売　価格：4300円

### 便利なデジカメシステム

現実世界で、主人公のユウタはパパから「デジタルカメラ」をもらう。このデジカメを持っていれば、モンスターや手に入れたアイテムが自動的に記録されて、どんどんデータがたまっていくのだ。記録されたモンスター（ガラクタ）は、現実世界と異世界での姿がいつでも見られるぞ。さらに、そのデータと関連のあるアイテムまで表示されるので、モンスターの能力を変える「収納システム」を有効に使いたい時にも便利だ。また、このデジカメシステムを利用して、全てのアイテムやモンスターの撮影を目指すといった楽しみ方もあるぞ。

←現実世界のガラクタ「えどじだいのつぼ」の撮影データ。矢印に従って画面を切り替えてみると

←デジカメ撮影データは、カテゴリーごとに分類されるので、目的のデータがみつけやすい

←異世界では「ツボッキー」になるようだ。関連データがあった場合、画面の下にマークが表示されるぞ

### 悪の「ギドー帝国」4将軍

悪のギドー皇帝が率いる「ギドー帝国」。この帝国には4つの軍団があり、シャイン・ワットン・ウェンディー・ナゾーの4将軍が各軍団を統率しているのだ。彼らの真の目的は定かでないが、少なくとも、何でも願いがかなうという「ほしのかけら」を探していることだけは間違いない。主人公のユウタは、ライバルのジンジャー一味だけでなく、このギドー帝国とも「ほしのかけら」をめぐって争うのだ。

←剣術の達人で帝国屈指の強さ。小動物が好きという一面も

←パワーだけならギドー皇帝をも上回るが、ちょっと間抜け

←美貌を生かして、モンスターや住人をメロメロにする

←ギドー帝国の頭脳とも言えるほどの偉大な科学者だ

## Front Row

GBカラー専用　ジャンル RAC
キッド　9月23日発売予定　価格：3980円（予価）

### 本格的なF-1ゲーム

カラー専用のF-1レースゲームが登場。トップビューの見下ろし画面なのでコース形状が分かりやすく、初心者でも安心だ。F-1で使用されているサーキットが全16コース再現されている上、細かなマシンのセッティングもできるので、F-1ファンも十分に楽しめる内容だぞ。さらに通信ケーブルを使って白熱のバトルも楽しめる。

←世界16カ国の、実在するコースをもとにしたサーキットでレースが行われる

←トップビュー画面で見やすく、ゲームボーイの十字キーでも操作しやすいのだ

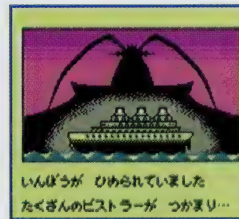
←モナコのモンテカルロ市街地のようなコースだ。コース幅が狭いため、腕が試される

←登場マシン・チームは全て架空のものだが、F-1ファンならニヤリとするような設定だぞ

## 格闘料理伝説 ビストロレシピ 〜激闘★フードンバトル編〜

GB&GBカラー　ジャンル RPG
バンプレスト　10月8日発売予定　価格：3980円（予価）

### どっちの料理が強いかな？

自分が作った料理を「レシピカード」で「フードン」というモンスターに変身させ、ライバルたちと対決して最強の料理人（ビストラー）を目指すゲームだ。このフードンバトルはコマンド選択式で行われ、戦う相手によって1品対決からフルコースの5品対決まで、3種類がある。もちろん通信ケーブルを使えば友達との対戦も楽しめるぞ。

←悪の料理人「ドン・クック」にさらわれた、父親を救い出して世界に平和を取り戻すのが目的だ

←世界各国に行ってフードンバトルに勝ち、新しい料理を覚えて強いフードンを作り出そう

←フードンバトル。3品対決・5品対決は勝ち抜き戦。パーティー全体が強くないと苦しいぞ

←手に入れた食材を使って新しいフードンを作ろう。一品追加すれば新しいフードンも作れるぞ

# Fire Emblem トラキア776

# 発売直前!戦う準備はできているのか!?

いよいよ発売直前!!今回はあえて攻略パートを削って、初心者のための心得を紹介していくことにしよう。何と言ってもゲームは難しい。くじけることなく挑んでくれ。

| | |
|---|---|
| タイトル | ファイアーエムブレム・トラキア776 |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | NP書き換え版 9月1日より |
| 価格 | NP版 2500円 |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| メディア | スーパーファミコン |
| 備考 | NP Fブロック数 8 |
| | NP Bブロック数 16 |

## Story Guide ストーリーガイド

右がシナリオのフローチャートだ。先月号でもお伝えしたが、シナリオにはある特定の条件を満たすと行くことのできる外伝というものがある。別にこの外伝を通らなくても本編には支障はないが、できれば外伝に行ける条件を探してもらいたい。その条件を教えることはできないが、とにかく外伝のある章では、いろんなことを試してみること。民家で話をよく聞き、それがどういう意味かを考えることだ。右のフローチャートは実はまだほんの一部。この先に進むためにも外伝の存在と意味がいかに大切かを覚えておいてくれ。

### ストーリーの流れ(1〜10章まで)

- 第1章 フィアナの戦士
- 第2章 イスの海岸
  - 第2章外伝 海賊島
- 第3章 ケルベスの門
- 第4章 地下牢獄
  - 第4章外伝 風の勇者
- 第5章 母と娘
- 第6章 脱出
- 第7章 トラキアの扉
- 第8章 紫竜山
  - 第8章外伝 ダグダの館
- 第9章 ノヴァの紋章
- 第10章 ノエル渓谷

※第1章から10章までのあいだに3つの外伝が存在する

# 序盤戦に登場するキャラクターをチェック

ここではゲーム序盤で仲間になるキャラクターのステータスをチェックしておこう。但し、確実に仲間にできるかは君の進め方次第なので、必ずしもこの全員が仲間になるわけではないぞ。また、常にこの仲間たちが一緒に行動しているわけでもない。どこで仲間になるのかは自分でチェックだ。また、仲間たちがどんなユニットでどんな武器が使えるのかもしっかりチェックすること。闘うための準備は丁寧にしておくことだ。



1章で強制的に仲間になるキャラもいる



ある特定の条件を満たすと仲間になる場合も

**リーフ** — 重点的に育てていこう

**フィン** — 移動力はバツグンだぞ

**エーヴェル** — 強すぎるので注意

**ダグダ** — 頼りになる力持ち

**タニア** — 序盤で唯一の女弓兵

Fire Emblem

# 生き残るために何をすべきか!? 戦闘の心得をしっかり学んでおこう!

## 移動範囲と攻撃

**戦闘に入る前に、まずは各ユニットの移動範囲と攻撃範囲をしっかりチェックしておこう。**

戦闘で大事なのは、自分の攻撃範囲と敵の攻撃範囲だ。自分が届かなくて敵が届く場合は一方的に攻撃をくらってしまう。まずは、近くにいる敵ユニットの移動、攻撃範囲をチェックしたのち、味方ユニットを移動させせよう。さらにXボタンで敵の持ち物をチェックして、欲しいものがあったら、「捕らえたり」「ぬすんだり」して、味方ユニットに渡しておこう。

敵がどこまで動けて、どこまで攻撃ができるかを戦闘前にしっかりチェックしておくこと

育てたいキャラでとどめをさせば、経験値が一気に入るのを覚えておこう。弱いキャラはこれで

敵の攻撃手段を盗んでしまえば、敵は攻撃できない。まずは持ち物をチェックしておこう

## キャラの回復

**戦闘中、傷ついたキャラをそのままにしておくのは危険だ。常に回復を考えた陣形をとっておこう。**

戦闘中、負傷したキャラは「杖」か「きずぐすり」で回復できる。但し、「杖」を持っているキャラに隣接している場合か、「きずぐすり」を持っている場合しかだめだ。序盤では敵ユニットが「きずぐすり」を多く持っている場合が多いので、「捕らえたり」「ぬすんだり」して敵から奪おう。また、体格が小さいキャラの近くに大きなキャラを配置しておくと便利だぞ。

体格の大きいキャラなら小さいキャラを「かつげる」ので、いざと言うときに「かついで」逃げられる

「きずぐすり」は持っていないと使えない。持っているキャラに隣接して「物交換」で得よう

まずは敵の持ち物をチェック。「きずぐすり」などを持っていたら、すかさず奪いにいこう

# ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS
# ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS

ホウオウ

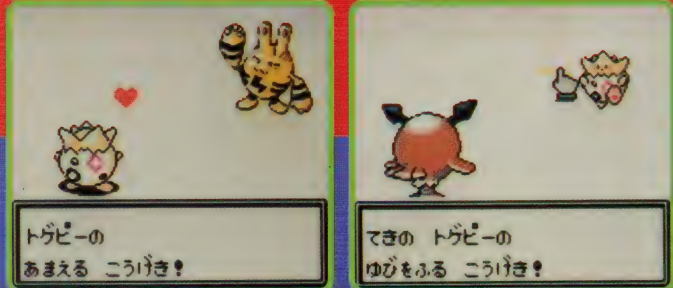
| タイトル | ポケットモンスター金、銀 |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 9月予定 |
| 価格 | 3800円 |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | ゲームボーイカラー対応 |
| | 通信ケーブル対応 |
| | 時計機能内蔵 |

## 新たな仕掛けが続々登場の『金・銀』だぜ!!

**発売までもう少し!? 今月も最新情報をお届けするぞ!**

これが本邦初公開のタイトル画面だぞ

いよいよ発売までのカウントダウンが始まりそうな『ポケットモンスター金・銀』。今年最大の話題作だけに買い逃したくないよね。あともう少しの辛抱だ。それでも我慢できない人は、今月の27日～29日に幕張メッセで開催されるニンテンドウスペースワールド'99に行けば、実際にプレイすることができるので行ってみてはどうかな?

キレイハナとブルーのバトルだ。ブルーは後ろから見るとキャンディみたい

トゲピーのバトル画面を初公開!! この「あまえる」攻撃って一体どんなの?

今度は「ゆびをふる」攻撃のトゲピー。何が起こるかお楽しみだね

『ポケモン金・銀』では新しいポケモンの活躍が気になるよね。左の写真をみてもらうと、トゲピーの「あまえる」攻撃など、新しい「わざ」も増えているようだぞ。一体どれだけの新しいポケモンと「わざ」が登場するのかな? そして今までのポケモンたちに新「わざ」も覚えさせられるのかな?

## このタマゴは一体何だ？

### 今回初登場のナゾのタマゴ画面の正体は？

今回新たに判明したのが右の写真。ポケモンのリストの中に「タマゴ」っていうのがあるよね。もしかしたらこのタマゴがかえって、ポケモンが誕生しちゃったりするのかな？ だって右の写真のタマゴにはヒビが入っているもんね。詳しいことはまだナゾのまんまなんだけど、う〜ん、これはとっても楽しみだぞ。それにしても今度のトレーナーはタマゴも育てなきゃいけないみたいだから大変だね。

ポケモンのリストの中にタマゴがはいっているぞ。これは一体?!

あ!! タマゴにヒビが入った。一体何が出てくるのかな？

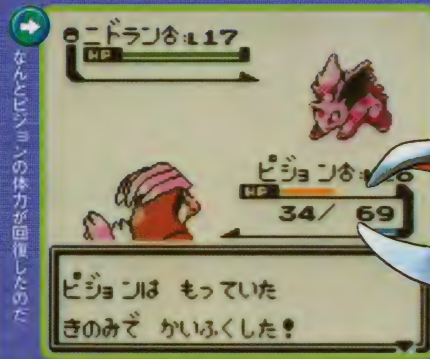
## ポケモンに「どうぐ」を持たせられるぞ!!

さらに今回判明した新しい仕掛けその2。なんとポケモンに「どうぐ」を持たせることが可能になったんだ。今までは戦闘中のトレーナーが「どうぐ」をポケモンに使っていたけど、どうやら今回は「どうぐ」を持っているポケモンが、その効果を戦闘中に使うことができそうだぞ。この5枚の画面写真をよ〜く見て見て!!

まずはポケモンを選ぶのだ

そして「どうぐ」を持たせよう

ピジョンに「きのみ」を持たせたぞ

戦闘中にピジョンが「きのみ」を使った

なんとピジョンの体力が回復したのだ

ドンファン

ヘラクロス

## ニンテンドウスペースワールド'99で体験できるぞ!!

新しいポケモンに早く会ってみたいよね

新しいポケモンがどんな「わざ」を持っているのか楽しみだよね

ケインニッヒ将軍

投稿者諸君から、多く寄せられている質問にお答えしましょう。イラストの用紙は、ハガキまたはハガキに近いサイズが望ましいです。それ以外のサイズでもいいんだけど、あまりにも大きな物（B4とか）は避けて下さい。また、封書に数枚まとめて送る場合は、料金不足に注意してね。

イラスト：記村隆鶴

## イラストの特大殿堂

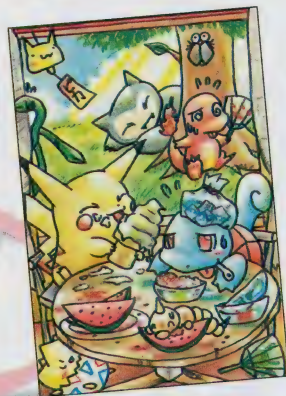
←『エヴァ』のアスカさんとレイ。夏のサービス、サービスってことで、残暑見舞いです。でもサービスしてるのはレイかぁ

【東京都／らいちゅさん】

↑楽しみにしていた「マリオ64-2」が次世代機のドルフィンへ…。さびしい一方で、期待も高まるってもんだ。というイラストです

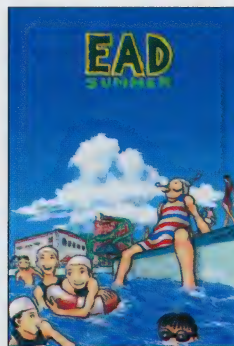
【埼玉県／松本郁子さん】

←お久しぶりのエロエロ杉岡さんの投稿。マリルのビーチボールは商品化してほしいなぁ。とりあえず、カスミのおケツに注目!?

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

←部屋にクーラーがないという山村さん。夏の間は、イラストのゼニガメ状態だね。ピカチュウ風鈴もいい感じ

【奈良県／山村彩世理さん】

←『FE～聖戦』のシグルドとディアドラ。今は亡き2人を、天国っぽい背景で描いてくれました

【大阪府／NO.Qさん】

←『エフゼロX』のミスターEAD。ぬけるような青空と入道雲が夏を演出しています。セミの声も聞こえそう

【愛媛県／MIYOSさん】

←『マザー2』のポーラがギーグとの戦いを終えて家に帰るところだそうです。水彩絵の具が優しいです

【長野県／からさん】

←それぞれ別の姿を持っている3人。リンクは、大人と子供。ガノンはガノンドロフとガノン。ゼルダは…

【神奈川県／ひろこみのさん】

←ゼルダ以外のネタを投稿したのは、ドリームに投稿を始めてから3回目だって。う～ん、さすがゼルダマニア

【岡山県／まあめいどさん】

←このカップルが好きでお似合いだと思っているそうです。はてさて、サリアとルト姫と…、リンクは誰を選ぶ?

【大阪府／桃姫ユリさん】

←ウェルカム『スパロボ64』の図だそうです。「GX」を出してくれ～ってことだけど、結構人気あるよねぇ

【新潟県／鷹樹さん】

# 今月のお題『オウガバトル第2回』

←せんすがよいです、だって。もしかしてプリンセスがもってるせんすとセンスをかけたのでは…

【愛知県／蒼月ひかるさん】

↑「オウガ」のために N64 を購入したそうです。根強いファンが多いからね。イラストはレイアだよ

【千葉県／更科流水さん】

←3等身キャラがめっちゃかわい〜という、初投稿の竜胆さん。それにしてもドールマスターって女の子に人気だよね。金髪長髪がポイント？

【東京都／竜胆あずまさん】

←レイアとサラマンダーのイラスト。今回は手描き風に描いてくれたそうだけど、イラストはCGだぞ

【北海道／ぺちょんさん】

←主要4人のリアル系イラスト。実はみんな三つ編みしてるんだよね。上手いもんです

【大阪府／姫松さん】

←神に仕えるクレリック。大きく結った三つ編みが好きなんだとか。かわいいイラストだよね

【広島県／キムモさん】

←プリンセス、フレイア、セラフィム、ヴァンパイア、リッチ。え？ヴァンパイア？ あぁ、棺桶に入ってるのね…

【東京都／花藤チャクラさん】

←「タクティクスオウガ」のレオナールとアロセール。「オウガ64」と平行した時代の話だね

【神奈川県／筋コブさん】

←「オウガ64」でもチュートリアルに登場するデネブ。パンプキンヘッドを作り出した魔女なんだよね

【愛知県／風間とうかさん】

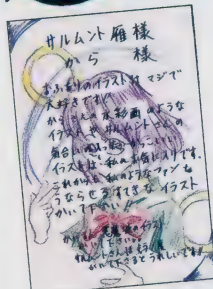
←いかにも病弱っぽい感じのプリースト、アイーシャ。俺の疲れもヒーリングしてくれ〜

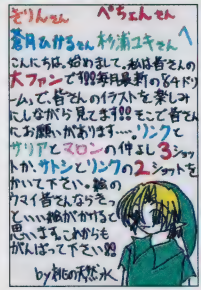
【宮城県／爽樹さん】

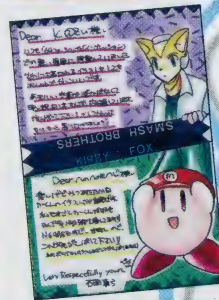
←第4話で、西部に向かうユミルのユニットを描いてくれました。ブラックナイトがポイントだね

【栃木県／K.kon さん】

## ◎次回のお題は『ファイアーエムブレム（第2回）』。次々回のお題は『秋深し。となりは何を…』。

## イラストファンレター

↑2人とも、自分の個性的な世界観をもっているもんね

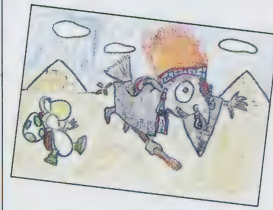
【福岡県／魚肉ソーセージさん】

↑この4人へのファンレターは結構多いんだよな。がんばれ〜

【栃木県／桃の天然水さん】

↑模試に文化祭に部活にコミケ。忙しい中描いてくれました

【青森県／石岡真由美さん】

## イラスト10歳未満

↑おお、なんと『エピソードI』のアナキンだぞ

【埼玉県／香取遊風さん（8）】

↑北海道に引っ越したばかりという西村さんはコタケさんとヨッシーを描いてくれました

【北海道／西村理沙さん（7）】

↑「ドシン」を遊ぶにはDDが必要。買ってもらえるかな？

【新潟県／小人3さん（8）】

# イラストの高層雑居ビル

◆「ドラクエ」は1番好きなロープレだそうです。1・2だけじゃなく、その後もどんどんGBで遊びたいね【大阪府／藤原克人さん】

◆暑い日がつづくので『スマブラ』キャラを涼しげな青にしてみたんだって。でもプリンは平気そうだな【岐阜県／かかしさん】

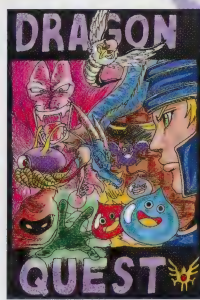
◆言わずと知れた人気者『FE』のフィン。描く人によっていろんなイメージがあるからおもしろいね【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆早く元気なルイージの姿を見てみたいとか。『マリオ64・2』はドルフィンになっちゃったからね【岩手県／陸奥老児さん】

◆今年は高校受験なんだって。暑い夏だけどめげずにがんばれ。勉強と投稿の両方ともね【岐阜県／横井らい佳さん】

◆険しい表情でオカリナを握りしめるリンク。力強そうだから、そのまま握りつぶしちゃったりして…【栃木県／夢之助さん】

◆『FEトラキア』の主人公リーフ。『FE』キャラと『オウガ』キャラが戦う『スマブラ』があったら面白いのに【埼玉県／来海なぎさん】

◆GBの『ダンジョンセイバー』が気になるゲームなんだって。遊べるようになるにはもうちょっとかかるかな【埼玉県／にわとり好きさん】

◆描いてくれたイラストはFC版『マザー』のマジカントの町。くねくねした建物が印象的だね【埼玉県／けいこさん】

◆暑い日は帽子をかぶらないとね。『マザー２』の砂漠で汗をかいていたのが懐かしいです【神奈川県／まめかすおからさん】

◆GBの『カエルの為に鐘は鳴る』に登場するティラミス姫。名作ソフトだね【神奈川県／茂留ゆきこさん】

◆ドリームを読み始めてから3年。高3だったのが社会人だって。早いねぇ【岡山県／弥生三月さん】

◆『ゼル伝』と聞くとニワトリを思い出す人がいるほど、欠かせないんだよね【東京都／さかざき咲羅さん】

◆ジャブジャブ様のお腹をクリアした後、ルト姫のしぐさにあわてるリンクだとか【栃木県／緑川なつめさん】

◆フォックスと父親のジェームズかな。ジェームスは『エフゼロX』に出演したね【熊本県／ラ☆ジェンさん】

◆サービスサービスのピーチ姫の水着版。全身が見たかったなぁ【茨城県／上技逸美さん】

◆レゲエっぽい雰囲気がただよう『ドシン』のイラスト。紙がこってるぞ【静岡県／k@zuさん】

◆イラストは『パズルボブル64』のチンクル。ハマるんだよね、このゲームは【鹿児島県／飛鳥さん】

◆ゲームをプレイする前に映画を観た方が、よりゲームを楽しめるぞ【宮城県／KAWANA・Aさん】

◆しまった～。まだ映画観てないんだよね。結構空いてるらしいけど…【大阪府／はるさめまななさん】

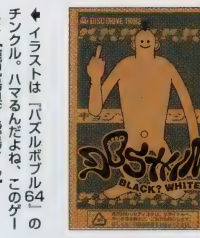
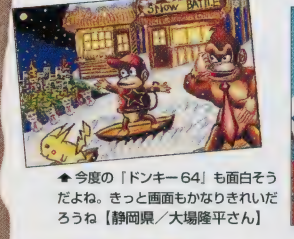
◆はいはい、ホントにもうすぐです。もうソフトの予約はすんだかな【神奈川県／立石美由紀さん】

◆『ポケモン金銀』の発売日っていったいいつになるのやら…【大阪府／ポカトゥーさん】

◆どっちが好きかって？そりゃもちろん両方ともです。白衣の天使だと思った？【鳥取県／立木あやさん】

◆こうしてみると、後ろのファルコがラスボスって感じなんだけど…【大阪府／高橋智史さん】

◆GBの『マリーのアトリエ』と『エリーのアトリエ』のイラストだ【千葉県／沖野つかささん】

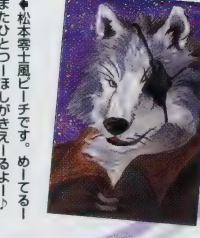
◆人形持ってるってことはドールマスター？ゲームが違うってば…【兵庫県／白雪しおんさん】

◆バカンスってことで、なにげにいじめられているスリッピーに注目だって。いいの？【千葉県／いが²さん】

◆今度の『ドンキー64』も面白そうだよね。きっと画面もかなりきれいだろうね【静岡県／大場隆平さん】

◆渋いこのお方は『スターフォックス』のウルフです。リアルじゃの～【大阪府／音楽屋青がちょうさん】

◆松本零士風ピーチです。めーてるーまたひとつーほしがきえーるよー♪【埼玉県／Dr・Ryoさん】

◆ペンネームと同じ名前なのでこのイラストを描いてみたそうです【山形県／FALCONさん】

◆評価の高いFC版『マザー』。GBで発売してくれるといいのにね【神奈川県／リュウジロウさん】

◆『ゼル伝』イラストが落ちついてきたと思ったら、今度は『ゼル外伝』！【岐阜県／勇者はるうみ☆さん】

◆月見を題に描いてくれたイラスト。夕暮れに浮かんだ月がきれいだね【福岡県／くらざわかずるさん】

# 4コマの長屋

【鳥取県／強しと清しと人しさん】

⬆キャプテンファルコンの人気急落!! 名前を書いた白いブリーフはいかんのう。でも、ファルコンの服を考えると、トランクスよりはブリーフが機能的!?

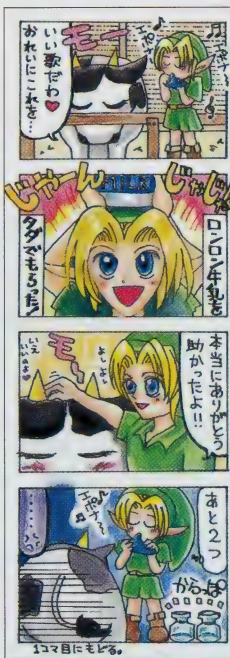
【?県／ハガキの裏にも氏名を書いて!】

⬆そのまんまですな。元のCMが結構面白いので、この作品もそれなりに楽しいです。最後のコマで、振動パックが震えているのが一番のポイントだね

【埼玉県／ミーさん】

➡これはやるでしょ。基本でしょ。これぐらいじゃウシも怒らないよね。でも、2回目は怒って牛乳をくれなかったりしたら、それはそれで面白いと思うけどね。でも困るかも…

【東京都／宝山りふぁさん】

➡宮本さんは、インタビューとかしてるとホントにこんなギャグを言います。ときどきウソかホントかよくわからないときもあるけどね

# キレてるかたたち

【東京都／さかの友昭さん】

➡笑う門には福きたる。ほのぼのイラストだね。なんちゃって。全部ウソでっす

⬆とっても元気そうな矢部君。でもちょっと鼻から血が出ちゃったね

【愛知県／ジェームズ・ヒヤー・ランバルディさん】

【滋賀県／星のカービィ2号さん】

⬅マイクを使えばヨダレも垂れちゃう面白さ!ちなみにこのマイクは借り物です

【茨城県／サテラーさん】

➡マリオとマリモ。初心者にありがちな間違いですね。でもあながち間違いではありません

# 今月の階級特進者

**士官学校卒業検定中**
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

**士官学校卒業検定開始**
福岡県／くらざわかずるさん

**士官学校3年**
奈良県／山村彩世理さん
北海道／ぺちょんさん
埼玉県／Dr.Ryoさん

**士官学校2年**
大阪府／NO.Qさん
岡山県／まあめいどさん

**士官学校入学候補**
愛知県／サルメンカンジャさん

**特務曹長昇格**
大阪府／藤原克人さん
大阪府／高橋智史さん

**曹長昇格**
東京都／宝山りふぁさん

**軍曹昇格**
埼玉県／松本郁子さん
愛媛県／MIYOSさん
神奈川県／ひろこみのさん
愛知県／蒼月ひかるさん
千葉県／いが²さん

**軍曹昇格候補**
愛知県／風間とうかさん
埼玉県／にわとり好きさん
岡山県／弥生三月さん

**伍長昇格**
長野県／からさん
新潟県／鷹樹さん

**伍長昇格候補**
岐阜県／かかしさん
神奈川県／リュウジロウさん

**上等兵昇格候補**
埼玉県／けいこさん

**1等兵昇格**
東京都／らいちゅさん
神奈川県／まめかすおからさん
鹿児島県／飛鳥さん
静岡県／k@zuさん
静岡県／大場隆平さん
山形県／FALCONさん
大阪府／はるさめまななさん

**1等兵昇格候補**
宮城県／爽樹さん
岐阜県／横井らい佳さん
栃木県／夢之助さん
熊本県／ラ☆ジェンさん
鳥取県／立木あやさん
埼玉県／ミーさん

**2等兵昇格**
岩手県／陸奥老児さん
大阪府／ポカトゥーさん

**2等兵昇格候補**
大阪府／姫松さん
東京都／花藤チャクラさん
神奈川県／筋コブさん
栃木県／緑川なつめさん
神奈川県／茂留ゆきこさん
神奈川県／立石美由紀さん

**正隊員昇格(正隊員証授与)**
青森県／石岡真由美さん
千葉県／沖野つかささん

**準隊員入隊**
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

## イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月末必着です。

**あて先**
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

# 『SWローグ中隊』『SWエピソード1』『オウガ64』『電車でGO! 64』など

N64

大夢

## スター・ウォーズ　出撃！ローグ中隊

編集部／ドリテク隊

### 超お得なパスコードをドーンと大紹介！

オプションの「パスコード」を選択し、右の表にあるコードを入力しよう。成功するとR2D2の声が聞こえて、それぞれのモードが楽しめるぞ。残りのコードは来月紹介だ！

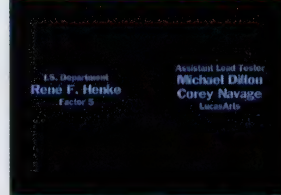
| モード | パスコード | 内容 |
|---|---|---|
| 高難易度モード | ACE | 難易度がアップする。 |
| スタッフの写真 | BLAMEUS | スタッフの集合写真が見られる。 |
| AT-STモード | CHICKEN | AT-STを操作するミニゲームが遊べる。 |
| クレジットモード | CREDITS | スタッフロールを見ることができる。 |
| ハン・ソロモード | FARMBOY | ミレニアムファルコンを使用する事ができるようになる。 |
| ビュイックモード | KOELSCH | V-WINGの代わりにビュイック・エレクトラ（自動車）が使用可能になる。 |
| ショールーム | MAESTRO | サウンド・ムービーを鑑賞できるショールームが登場する。 |
| インターセプターモード | TIEDUP | 帝国軍のTIEインターセプターが使用可能になる。 |
| レーダー変更 | RADAR | レーダーモードを変更することができる。 |

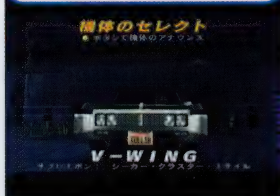
←オプションのパスコードを選択する

←コードを入力したら、コード記入でAボタンだ

スタッフの写真

AT-STモード

クレジットモード

ハン・ソロモード

ビュイックモード

ショールーム

インターセプターモード

N64

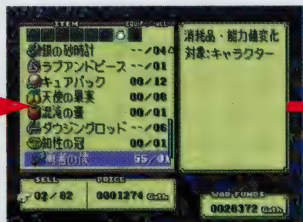
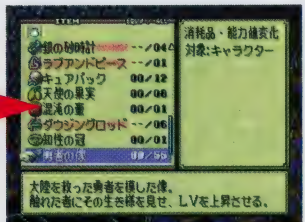
## オウガバトル64

大阪府／とくめいきぼうさん

### 所持アイテムの無限増殖！レベルアップも簡単に！

次の方法で、アイテムの増殖ができるぞ。①ユニットに所持させることができるアイテム（リバイブストーン、勇者の像、キュアリーフなど）で、増やしたいアイテムの残数を1にする。②適当な5人組のユニットにそのアイテムを持たせる。ただし、所持させるときには、他のアイテムを全てはずし、増やしたいアイテムを一番下の欄に持たせること。③次に、そのユニットから1人をはずし、再びそのユニットに戻す。すると、一番下に所持させたはずのアイテムが一番上の欄にくる。④そして今度は、所持させたアイテムをはずす。すると、なぜかアイテムの数の表示が（55/01）か（99/01）などに変化する。そこで、アイテムコマンドで、そのアイテムを2つだけ処分し、編成画面をぬける。⑤そしてまた、編成画面に戻ると、なぜかアイテムの残数が、55個か99個になっている。これを利用すれば、勇者の像で好きなだけレベルを上げたり、混沌の壷や秩序の書を増やして、アラインメントを操作したり、アイテムを処分しまくってお金をガッポリなんてことが可能だ。

残数が1のアイテムを適当なユニットの一番下にセットし、キャラを1人はずす

再びキャラをユニットに戻し、先ほどのアイテムをはずす。するとアイテム残数が…

先ほどのアイテムを、アイテムコマンドの処分で、2つだけ処分する

編成画面をぬけて、再び戻ってくるとアイテムが55個か99個に増えているのだ

N64

## スター・ウォーズ　エピソード1 レーサー

編集部／ドリテク隊

### 激烈！デバッグモードで自由自在！自動操縦も可能

デバッグモードが登場するドリテクだ。①トーナメントモードを選択し、NEWファイルを選ぶ。②ファイルの名前入力の時に、Zを押しながら「RRDEBUG」と入力する（入力の時は「Zを押しながら各文字を選んでLで決定」する。すると画面右下に入力した文字が表れる）。③入力した後、終了を選び、Zを押しながらLで決定。画面右下にOKとでる。④　②と同じく「RRTANGENTABACUS」と入力する。⑤　③と同じ動作を繰り返す。⑥通常通り名前を入力してゲームを開始する。ゲーム中ポーズ画面を呼び出し、すばやく「✚キーの上・左・下・右」と入力すると「GAME CHEATS」が追加される。「GAME CHEATS」を出現させてから、ゲーム中に「Rを押しながらZ」と入力すると、ハンドリングを自動で運転してくれるオートパイロットモードになるぞ。スピードを調節するだけで勝手に走ってくれるんだ。

**主な「GAME CHATS」**

INVINCIBIKITY：無敵

MIRRORED MODE：ミラーモード

EDIT VEHICLE STATS：マシンの性能変更

「NEWファイル」を選択して、名前入力の時にZを押しながらコマンドをLで入力

ゲームを始め、ポーズ画面で「✚キーの上左下右」とすばやく入力すればOK

無敵とか、ミラーコースとか、いろんなチートメニューが選択できる

マシンエディットで、最高速を1000マイル以上に設定することも可能だ

はみテクの殿堂

「オウガ64」のアイテム増殖のドリテクは、完全なバグ技です。不具合が起こる可能性もあるかもしれないし、ゲームのバランスが崩れて面白くなくなってしまうこともあります。よく考えてから利用してね。

先月お伝えした「牧場2」の「カレンの愛情が1日でMAX」のドリテクは、カレン以外の女の子でもできる場合があるそうです。編集部では未確認だけど、試す価値はあるかもね。（東京都／ペンネームさん）

N64 中夢 電車でGO! 64 編集部／ドリテク隊

## 緊急停止!! 踏切にトラックが!

京浜東北線「横浜—上野」の新子安・鶴見・蒲田のどこかの駅で9秒以上、東海道本線「大阪—神戸」の尼崎・立花・西宮のどれかの駅で13秒以上早着すると、踏切事故が発生する。

### 新子安の8秒早着パターン

東神奈川を定刻に発車して、ずっと5加速。残り500メートル地点で惰性走行し、残り460メートルになったら8ブレーキをかける。

➡パターン通り、新子安で8秒以上の早着

◆軽快に走っていると、突然緊急ブレーキの信号が！

⬆事故っちゃいました。10秒減点で、その場から再スタートとなる

⬆踏切でトラックが立ち往生してる！しまった、このスピードでは止まれない〜

N64 中夢 電車でGO! 64 埼玉県／本田貴史さん

## 隠し路線の出現条件

このゲームには、最初から選べる路線は16区間あるけど、クリアすると星マークが表示されるよね。16区間全てに、その星マークをつけると、隠し路線が楽しめちゃうのだ。でも、この隠し路線では星マークはカウントされないぞ。

⬆とりあえずクリアすれば星マークがつく

ほくほく線485系3000番台

◆16区間全てに何らかの星マークをつければ出現

こまち・秋田〜新花巻

➡16区間全てに、銀色以上の星マークをつければ出現

東北新幹線・盛岡〜新花巻

◆16区間全て金だと、3タイプの新幹線が運転可能

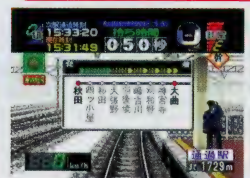
N64 中夢 電車でGO! 64 青森県／秋葉畑さん

## 雫石駅の停車or通過を自分で決定

中級「秋田新幹線こまち・大曲〜盛岡間」は、普通にプレイすると雫石駅に「停車」するか「通過」するかがランダムで決定されるよね。だけど、『電車でGO! 64専用コントローラ』を使えば、「停車」と「通過」の好きな運転パターンを選べるのだ。雫石「通過」にしたい場合には、ブレーキを「解除」の位置にセット。雫石「停車」にしたければブレーキを「非常」の位置にセットしてから、この中級「大曲〜盛岡」の区間を選べばOKだ。通過パターンの方が簡単に完走できるぞ。

⬆好きな方にブレーキの位置をセットしてから、この路線を選ぼう

◆雫石駅停車パターンだ。停車駅が多くなって難しい

◆雫石駅通過パターン。完走を目指すならこちらに

N64 中夢 電車でGO! 64 編集部／ドリテク隊

## 上野駅まで続けて運転！

右の駅に、ノーコンティニューで到着する（持ち時間が0の場合を除く）と連結ゲームが遊る。さらに、京浜東北線横浜〜品川間で、定通ポイントが15以上だと、上野までの連続運転ができるのだ。

**連結ゲーム設定駅**

①ほくほく線 上級 HK100形
「直江津-六日町」：十日町駅
②京浜東北線 中級 209系
「品川-上野」：東京駅
③山手線 上級 205系
「東京-新宿」：恵比寿駅
④東海道本線 中級 207系
「大阪-神戸」：六甲道駅

➡定通ポイントはgreatが2点、goodが1点

◆15点獲得すれば、品川に到着しても完走にならない

➡品川から先は快速運転。先はまだまだ長いぞ

◆すると、品川駅で連結ゲームが始まるのだ

N64

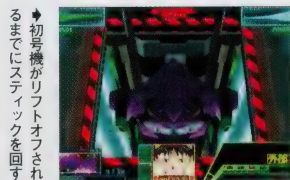
福井県／フラワーエンジェルさん

## 中夢 アニメ本編の名場面を観るための条件大公開！

### ミッション1

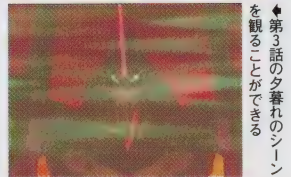
初号機が輸送台からリフトオフされるまでに、3Dスティックを10回以上回すと、第2話のバランスを崩して転ぶ場面が発生。

➡初号機がリフトオフされるまでにスティックを回す

⬅すると、初号機がバランスを崩して転倒するぞ

### ミッション2

初号機がプログナイフを持っている状態で、活動時間が1分以下の時、A+B同時押しの「コア刺し」でとどめをさすと…。

➡プログナイフを持って、コア刺しでとどめをさす

⬅第3話の夕暮れのシーンを観ることができる

### ミッション3

ラミエルの1度目の攻撃後、零号機が初号機を防御している時にラミエルを殲滅すると、第6話の名場面が観られる。

➡この状況の時にラミエルをせん滅する

⬅「笑うといいと思うよ」のシーンを観られる

### ミッション9

使徒にまたがって攻撃をするシーンで、コマンド入力をミスするとエヴァの腕を吹き飛ばされる。そのままクリアすると…。

➡この場面でコマンドをミスすると腕が吹き飛ぶ

⬅第19話と同じ展開を観ることができる

---

N64

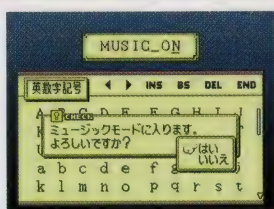
## いねむり オウガバトル64 ミュージックモード

神奈川県／石川翔梧さん

「NEW GAME」でゲームを始め、士官学校修了式の主人公の名前を入力する画面にすすみ、「MUSIC_ON」と入力しよう。すると、全60曲のBGMを聴くことができる「ミュージックモード」に入れるぞ。

⬆MUSIC_ONの「_」も忘れずに入力しないとダメ。しっかり確認しよう

---

N64

## いねむり オウガバトル64 誕生日にプレゼントがもらえる

長野県／ポプルさん

普通にゲームを進めて、主人公の誕生日が過ぎたころに、ヒューゴーレポートを調べてみよう。すると「楽しい誕生日」という項目があるぞ。その項目のシーン再現をすると、プレゼントがもらえるぞ。

⬆毎年誕生日を過ぎるといろんなものがもらえるよ。何がもらえるかはお楽しみ

---

## 大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

### ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK
Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

### はがきの書き方

❶HYBRIT HEBU-（ハイぶりっと屁ブー）

❷きつい匂いがする！
電源を入れる前に、焼き芋を10キロ食べよう。そして、Aボタンを秒間30回ぐらいのスピードでたたきながら電源を入れてみよう。すると、思わず力みすぎで屁がでちゃうぞ。その屁がとても強烈に匂っていたらキミの勝ちだ！

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
小波 那無子（7） P.N.音ゲー戦争
電話 03-1111-2222

---

はみテクの殿堂

『バイオレンスキラー』でヌークを手に入れたら、ステージ2のステゴザウルスに向かって撃ってみよう。すると、恐竜の色が変化して消えてしまうらしい（編集部未確認情報）。（愛知県／今泉孝一さん）

N64 NEW SOFT CATALOG

「新作ソフトカタログをなくさないで！」という読者のみんなの声をたくさんいただきました。ありがたや。で、ひと月お休みしたけど、見事復活したぞ。それじゃ今月も、君のN64ソフト情報をバージョンアップしてくれ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| RPG | ロールプレイング | SHT | シューティング |
| ACT | アクション | SPT | スポーツ |
| 格闘ACT | 格闘アクション | TAB | テーブル |
| ADV | アドベンチャー | RAC | レース |
| SLG | シミュレーション | ETC·DD | その他・64DD |
| PUZ | パズル | N64+GB | ゲームボーイパック対応 |

## 新登場タイトルが、なんと今月は20作品！

### MOTHER3 豚王の最期

RPG

任天堂　未定

3回目のサブタイトル変更を経て、ついに正式タイトルに決定!! 64DDソフトからカートリッジに変更になり、スペースワールドでも出展され、いよいよ発売へのカウントダウンがきられるのだろうか? 年内発売を希望するけど果たして?

### スーパーマリオRPG2(仮)

RPG

任天堂　未定

こちらもカートリッジでの発売が決定し、雰囲気的には早くリリースされそうな予感。今回は開発に任天堂と『ファイアーエムブレム』でおなじみのインテリジェントシステムが加わり、より物語性の深いドラマが期待できそうだ。

※画面は海外版です

### ロボットポンコッツ64 ～7つの海のカラメル～

RPG　N64+GB

ハドソン　未定

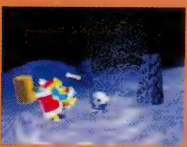
おおっ！今月からサブタイトルが決まってるじゃないですか！えらい！ロボポン、100点！というわけで、ロボットを集めて育てるロボット育成RPG。来月はもっと詳しい情報をお知らせできるんじゃないかと思います、はい。

※画面は開発中の状態です

### 星のカービィ64(仮)

ACT

任天堂　未定

長い間情報がなかったけど、ついに任天堂スペースワールドで正式に展示されることが決定！プレイ可能なぐらいできあがって来たみたい。画面からの推測だと、『ヨッシーストーリー』みたいな2.5Dのアクションって感じがするぞ。

※画面は海外版です

### コンカーズクエスト(仮)

ACT

任天堂　未定

『ディディーコングレーシング』に出演していたリスのコンカーが主役のアクションゲーム。かわいいしぐさにこだわって作られているらしいけど…。開発のレア社が納得いくまで作り込んでいるので、どうやら完成はまだ先みたい。

※画面は海外版です

### ドンキーコング64(仮)

ACT

任天堂　未定

一度聞いたら、耳から離れないのがオープニングのラップ。クールラップと、愉快なダンスで、あっというまにドンキーワールドにはまっちゃう。今度は3Dになったけど、けっしてドンキーの世界観をそこなわずに作られているぞ。

※画面は海外版です

### ジェットフォースジェミニ(仮)

ACT

任天堂　未定

日本での正式発売が決定した、イギリスはレア社製ソフト。ちょっと日本人には怖い顔のキャラを操作するアクションタイプのシューティングゲームだ。レアが作るだけに、きっととんでもない仕掛けが盛りだくさん用意されてそうだ。

※画面は海外版です

### ゼルダの伝説外伝(仮)

ACT

任天堂　未定

ついに画面公開になった噂のタイトル。しかもこどもリンクがこどもエポナに乗っている前代未聞のシーンまで公開されナゾは深まるばかり。今回のリンクの冒険は一体どんなものになるのか、今から考えて夜も眠れないのでした。

### ゼルダの伝説DD(仮)

ACT　DD

任天堂　未定

64カセット版の『ゼルダ』のダンジョンマップを変えたり、追加したりといった遊び方ができそうな64DD作品。『外伝』のほうは遊べる状態で任天堂スペースワールドに出展されるけど、こちらは不発。開発が遅れ気味なのかな？

※画面は前作のものです

## ウィンバック
ACT

コーエー ｜ 99年9月23日

「WINBACK」とは「奪還」という意味。テロリストに占拠された戦略衛星センターに潜入して基地を取り戻し、衛星兵器ガルフの使用を阻止するのが主人公の任務だ。対テロ部隊「S.C.A.T.」の一員、ジャンとなって、無事任務を遂行せよ。

## カスタムロボ(仮)
ACT

任天堂 ｜ 99年秋予定

自分でカスタマイズしたロボットで闘うバトルアクションゲーム。武器のカスタマイズは自由自在で、組み合わせはプレイヤーの想像力で決まるんだ。もちろん友達と対戦することも可能だから、じっくり考えてカスタマイズしよう。

## 爆ボンバーマン2
ACT

ハドソン ｜ 99年11月下旬

任天堂スペースワールドにも出展される、ボンバーマンシリーズ最新作。2人でプレイできるストーリーモードや、新感覚の4人対戦プレイが楽しめるぞ。属性を持ったボムや、ボンバーマンの強化パーツなど、新要素も満載なのだ。

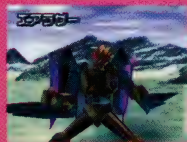
## 格闘伝承 ～F-Cup Maniax～
格闘ACT

イマジニア ｜ 99年8月27日

斬新なルールが魅力の3D格闘シリーズ第2弾。ちょっと発売日は延びちゃったけど、ゲームとしては100%完成してます。新キャラ、新技、そしてグレードアップしたキャラ育成モードには期待大。夏休み中にはお店に並ぶぞ。

## ビーストウォーズ メタルス64
格闘ACT ／ N64+GB

タカラ ｜ 99年10月

がーはっはっはっはっはーっ！ちびっ子たちに大人気「ビーストウォーズ」の格闘アクションが64に登場するのだぁ！ おなじみのビースト戦士たちが「変身！」しながら大暴れするぞ！よい子のみんな！楽しみにまっててぬぇ～っ！

## NEW!! 夜光虫II～殺人航路～
ADV

アテナ ｜ 99年10月

N64初のテキストアドベンチャー。物語の分岐点でプレイヤーが行動パターンを選択することでイベントが変わったり、エンディングもたくさん用意されているぞ。呪われた船「パンドラ」で起こる密室殺人事件の謎を解き明かせ！

## バイオハザード2
ADV

カプコン ｜ 未定

2カ月前の事件の原因となった「悪魔のウィルス」がラクーンシティに蔓延し、街は人肉を求めるゾンビの巣窟と化してしまった。何も知らずに、街へとやってきた主人公たち。はたして、無事に街から脱出する事ができるだろうか…。

※画面は開発中のものです

## シムシティー64
SLG ／ DD

任天堂 ｜ 99年12月予定

64DDのリリースと同時に発売されそうなこのタイトル。プレイヤーは市長になって街を作っていくんだけど、大容量のデータ保存ができる64DDだから、どんな街だって作れそうだよね。任天堂ならではの味付けにも期待大なのだ。

## キャベツ(仮)
SLG ／ DD

任天堂 ｜ 未定

プロデューサーは糸井重里氏。そしてディレクターは、どうやら某有名育てゲーを制作した、あるゲームクリエイターらしい。プレイヤーが設定した環境のなかで育つ「ある生き物」の反応など、システム的にもすごいモノになりそうだ。

※画面はホームページサイトです

## 64ウォーズ
SLG ／ N64+GB

ハドソン ｜ 99年予定

64GBパックで『GBウォーズ2』と連動させて遊べるシミュレーションゲーム。けっこう長い間情報が出てこなかったんだけど、スペースワールドでは展示されるようなので、待ってた人は楽しみにしててね！以上、交信終了！

## スーパーロボット大戦64
SLG ／ N64+GB

バンプレスト ｜ 99年10月29日

みんな待ってたこの1本！おなじみのスーパーロボットたちが大活躍するシミュレーションRPGが64に登場だ！今回は「ゴッドマーズ」と「ジャイアントロボ」も登場して、システムもさらにパワーアップ！特集ページも見てね！

## フライトシミュレーター(仮)
SLG

ビデオシステム ｜ 99年

近頃「『バーチャルリアリティー』が犯罪の元凶だ」なんて、分かっちゃいないオトナがしたり顔で言ったりして困るよね。それはさておき、この作品は最新型の戦闘機が登場する『ハリアー2001』らしい。4人での対空戦も可能だぞ。

※画面は『ハリアー2001』です

任天堂スペースワールドで、64DDソフト『日本プロゴルフツアー64（仮）』と『井出洋介の麻雀塾』、そして『現代大戦略 Ultimate War』が出展されるぞ（開発は全てセタ。発売元は未定）。続報を乞う期待！

緊急画面飛び入り情報 『マリオアーティスト』シリーズとは別ラインで64DDソフト『サウンドメーカー(仮)』が開発されていることが判明。しかもその作品、あの小室哲哉氏が関わってるらしいのだ。こりゃ超期待モノですな。

## パネルでポン64(仮)

PUZ

任天堂 | 未定

3つの同じ柄のパネルを、タテかヨコにそろえて消すだけの単純なルール。でも、やりはじめると時間を忘れてしまうハマリ度！N64版では、SFC版でおなじみの平面パネルの他に、立体的なパネルが現れるモードも新たに追加されるぞ。

※画面はSFC版です

## 忍たま乱太郎 チャレンジパズル64

PUZ

カルチャーブレーン | 99年12月24日

NHK教育TVの同名テレビアニメの絵合わせパズルゲーム。忍たまたちの姿をさくさくっと組み合わせて、絵を完成させよう。パズルを解いた後のキャラのリアクションや、声優さんもアニメの人を起用するのか、ファンなら気になるよね。

※画面はイメージCGです

## スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊

SHT

任天堂 | 99年8月27日

『エピソード1』の興奮もまだ覚めやらぬこの時期に、一気に発売が決定した『ローグ中隊』。全方位飛行可能な3Dシューティングは、かなりの完成度だ。難易度もそれなりに高いけど、今月のドリテクで紹介したパスコードの助けを借りれば大丈夫かな？

## パーフェクトダーク(仮)

SHT

任天堂 | 未定

コードネーム「パーフェクトダーク」を持つ女性を操作して、近未来のサイバーな雰囲気で指令を遂行していく。あの『ゴールデンアイ』チームが手がけたということで、とにもかくにも期待は膨らむ。対戦画面も早く見たいぞ。

※画面は海外版です

## 大刀

NEW!!

SHT

ケムコ | 未定

パソコンゲームとしても評価の高い、プレイヤー視点の3Dアクションシューティングで、『QUAKE』の生みの親であるジョン・ロメロ氏が送る最新作だ。2455年の京都や紀元前1200年の古代ギリシャなどが舞台となるぞ。

※画面は海外版です

## VIEW POINT 2064

NEW!!

SHT

サミー | 99年11月11日

業務用でもおなじみのシューティングゲーム『VIEWPOINT』がN64に登場するぞ。ステージを1つクリアするごとに、コースが分岐していくマルチエンディングが特徴だ。ステージをクリアして戦闘機の体になった主人公の記憶を取り戻せ。

## 爆裂無敵バンガイオー

SHT

ESP | 99年9月予定

楽しげなタイトルやコミカルなゲーム中の演出とは裏腹に、高いゲーム性を誇る2Dシューティング。画面中を埋め尽くすタマにまずビックリ。ホーミング弾の軌跡の美しさにもドッキリ。スペースワールドでもプレイ可能だぞ。

## バーチャルプロレス2 ～王道継承～

SPT

アスミック・エースエンタテイメント | 99年夏

全日の王道プロレスと、リアル志向のプロレスゲーム『バーチャルプロレス』が、ついに合体！君の家に「過激で楽しいプロレス」がやってくるぞ！今回はエディットモードも充実し、君の分身が三沢や川田や秋山たちに挑む！

## ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン | 未定

残念ながらスペースワールドには出展しないカルチャーブレーン。この作品もGB作品の制作を優先させているらしくて、開発が遅れ気味だ。「消える魔球」とか、フツーの野球ではあり得ないウルトラルールを早く楽しみたいよね。

※画面はSFC版です

## マリオパーティ2(仮)

NEW!!

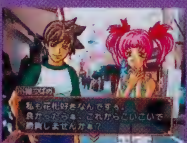
TAB

任天堂 | 未定

あの人気のボードゲームに早くも続編が登場!! 内容はまだ不明なんだけど、きっと新しいコースやキャラクターが増えているに違いないね。そしてミニゲームもぐ～んとパワーアップしているかもしれないぞ。詳細は来月号でね。

## 64花札 ～天使の約束～

TAB

アルトロン | 99年9月予定

64初の花札ゲーム。注目はきれいなグラフィックで女の子がバンバン出てくるストーリーモード。行く先々で花札バトルをしながら、思い出の場所に向かうというものだ。ストーリーみたさに熱中して花札を覚えられたりしてね。

## プロ指南麻雀「兵」

TAB

カルチャーブレーン | 99年10月8日

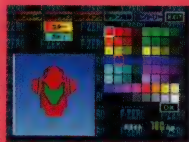
タイトル発表以来、ほとんど新情報が届かなかったが、実はほぼ完成してるらしい。64の麻雀ゲーム中最高の思考ルーチンを目指して作ってきたというだけに、麻雀ファンは要チェック。プロに打ち筋を指南してもらい、腕をあげよう。

※画面はSFC版です

### エフゼロエックス エクスパンションキット(仮)

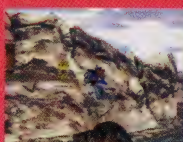
RAC / DD

任天堂 | 99年12月予定

「エクスパンション」とは「拡張・拡張性」という意味。この作品を使って発売中の『F-ZERO X』に新たにコースを加えたり、マシンの改造をしよう。君自身が『F-ZERO X』の開発者になって、ゲームをどんどん拡張するのだ。

### NEW!! エキサイトバイク64(仮)

RAC

任天堂 | 未定

ファミコン全盛期に好評を博したあの『エキサイトバイク』が64に登場する!! ファミコン版では自分でコースをエディットできる機能もあったのだが、64版ではどうなるのだろうか? 番外編でオリジナルモードも搭載してほしいぞ。

※画面は海外版です

### NEW!! ミニレーサーズ(仮)

RAC

任天堂 | 未定

これまた新規発表のレースゲームだ。ラジコン感覚で操作するレースゲームと思ってくれればいいかな。選べるマシンやコースはまだ不明なんだけど、きっと愉快なマシンやコースが登場すると思うぞ。動く画面が早く見たいよね。

※画面は海外版です

### NEW!! エクストリームG2

RAC

アクレイムジャパン | 未定

一時は発売も危ぶまれた『エクストリームG2』が復活してきたぞ。前作よりもコース幅が広く、長くなり、新しい特殊武器が追加されるなど、改良ポイントも多い。またタンクを使った2人対戦「タンクバトル」は、けっこう面白いぞ。

### NEW!! REVOLT

RAC

アクレイムジャパン | 未定

ラジコンのレースゲーム。28種類のマシンと14のコースが用意されている。4人対戦はもちろん、自分でコースを作るコースエディット機能もあるようだ。ラジコン専用コースだけでなく、家の中を走り回るコースなどもありそうだぞ。

※画面は海外版です

### On&Off RACING

RAC

イマジニア | 未定

『マルチレーシング』の流れを汲んだレースゲーム。オンロードと、うまく走りきればショートカットになるオフロードでの走行をうまく走りわけることが、コースクリアのポイントだ。今回は全部で6つのコースが用意されているぞ。

### NEW!! トップギア・ラリー2

RAC

ケムコ | 99年12月

シビアなゲーム性が人気のレースゲーム『トップギア・ラリー』の続編。豪快な『トップギア・オーバードライブ』とはうってかわった、地味でテクニカルなレースゲームになりそう?現在開発中で、発売はまだまだ先みたいだ。

※画面は前作のものです

### NEW!! トップギア・ハイパーバイク

RAC

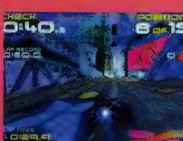
ケムコ | 99年12月

トップギアシリーズ新機軸、今度はバイクゲームだ!スピードやタイムを競うレースゲームなのか、ジャンプ中のトリックを競うゲームになるのかはまだまだ未知数。N64ではなかったジャンルだけに楽しみだね。発売をお楽しみに!

### WIPE OUT64

RAC

ココナッツジャパンエンターテイメント | 99年8月下旬

4月頃に発売されているハズが、ここ最近は1ヶ月ずつズルズルと延期されている。今のところ8月下旬の予定だが、また延期となる可能性も高い。超高速4人バトルも楽しめるレースゲームなだけに、楽しみにしているんだけど…。

### NEW!! V-RALLY EDITION 99

RAC

スパイク | 99年9月30日

プレイステーション版で好評を得ていた『V-RALLY』の最新版がN64に登場したぞ。コースは全部で50コースと、タップリ用意されているので、長くじっくり遊べそうだ。スピード感があっていい感じだが、マシン操作が難しいのが難点かも。

### レブ・リミット

RAC

セタ | 未定

残念ながら、相変わらず新情報は届いていない。ただ、決してお蔵入りしたわけではなく、発売に向けて進行中とのことだ。ここまで発売日が延びたからには、中途半端なデキで発売されることはないだろう。期待して待っていよう!

### NEW!! チョロQ64 2(仮)

RAC

タカラ | 99年11月予定

あのチョロQが、この秋(予定)、64に帰ってくる!かわいいボディに過激なファイト、はちゃめちゃレースで大混乱!おっといけねえトラップだ!ええいこうなりゃ攻撃だ!ミサイルでみんなひっくりこけれ～っ!勝ったら車体も改造だ!

〆切直前飛び入り情報 さらに64DDソフトの新情報。金融SLG『ウォール街(仮)』と、カードゲーム『DT DD版(仮)』、さらに「将棋(仮)」も制作中だ。以上、飛び入り情報のDDソフトは、全て新会社「ランドネット」が配信するぞ。

ポケモンの新作N64ソフトが水面下で作られているぞ。タイトルや内容を聞いたら、かなり楽しそうで大笑いしちゃった（ゴメン、今はこれで許して）。また、コナミもあの有名作の続編を制作中らしいぞ。

## NEW!! 糸井重里の バス釣りNo.1・決定版!

ETC

任天堂 ｜ 未定

SFCでバス釣りゲームブームを巻き起こしたあのソフトが64で登場。監修はもちろん芸能界一バス釣り好きの糸井重里さん。『ゼルダ』で釣りにハマっちゃった人は、このゲームでさらに深いバス釣りをエンジョイできると思うぞ。

## マリオアーティスト ペイントスタジオ

ETC DD

任天堂 ｜ 99年12月予定

コンピュータ・グラフィックを簡単に描けるソフト。絵が苦手な人も、いろんなツールを使ってどんどん絵を描いていけるぞ。約2年ぶりに到着した新着画像を見ると以前とはアイコンなどが変わっていて、より使いやすくなった模様。

## マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

ETC DD

任天堂 ｜ 未定

今やゲームキャラの主流になったポリゴン（多角形）キャラが簡単に作れるソフト。今月は『ペイントスタジオ』と『タレントスタジオ』の新着画像が届いたけど、こちらの画像はナシ。てことはシリーズ中では開発が遅れてるのかな？

## マリオアーティスト タレントスタジオ

ETC DD

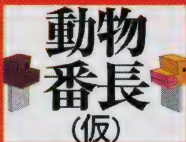
任天堂 ｜ 99年12月予定

自分好みのキャラクターが作れるソフト。作ったキャラを実際に動かして遊ぶステージも多数用意されているようだ。ビデオ等から簡単に画像がとりこめるから、君もゲームキャラになれるぞ。以上3作品は全てデータのやりとりが可能。

## 動物番長（仮）

ETC

開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト） ｜ 未定

『ジャングルパーク』制作の松本弦人氏と『ウンジャマラミー』制作スタッフの伊藤ガビン氏が開発。「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」がキーワード（!?）の、動物が本来持っている本能を表現しているタイトルらしいぞ。

※画面はイメージイラストです

## 巨人のドシン1

ETC DD

開発/パーラム（マリーガルプロジェクト） ｜ 99年12月予定

突如としてのどかな南の島に現れた巨人は、住人たちと戯れてどんどん大きくなる。その力を利用して島の人を助けてあげたり、逆にめちゃくちゃに壊すこともできる。大きく、大きくなって、ゲーム史上最大のキャラクターを目指せ！

http://www.kyojin.com/

## ゲーム基本用語集 Vol.3

**1カ月のブランクがあったけど、先々月号のVol.2に続き、今月はついに完結編。な行～ら行まで紹介するぞ。これで君もゲーム用語通だ！**

※（対）は対義語、（例）は具体例または用例です

### な行

●**ねくずれ【値崩れ】** ゲームソフトを需要以上に出荷しすぎると値が下がってしまう現象。

●**ねたばれ【ネタバレ】** ゲームの重要な内容を暴露すること。（例）『ゼルダの伝説』シークの正体を、編集部マッシーはプレイ前に任天堂からの情報規制書でネタバレされてしまい、頭を抱えていた。

●**ねっとたいせん【ネット対戦】** インターネットなどで、見ず知らずの人たちと対戦すること。通信対戦。（例）『ディアブロ』『ポスタル』

●**のーこん【ノーコン】** ノーコンティニュー。続行しないこと。（例）ノーコンクリア（ノーコンでゲームクリアすること）

### は行

●**はーど【ハード】** ゲーム機本体。

●**はいすこあ【ハイスコア】** 高得点。

●**はいれぞぱっく【ハイレゾパック】** 4メガ拡張ラム。N64本体に差し込むと、圧倒的に画像がキレイになる。『バイオレンスキラー』『スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊』等で採用。

●**ばぐ【バグ】** 通常では考えられない操作をゲーム中にした際に起こる不具合。バグが起こることを「バグる」という。「デバッグ」はバグを取り除く作業。とても大変で、これによってソフトの発売日がずれ込むことが多い。

●**ばぐわざ【バグ技】** バグによる裏技（例）『マリオカート64』の壁越えショートカット

●**ぱすわーど【パスワード】** あるシステムを利用する際につかう符号。その通りに入力して使用する（例）『パワプロ』の選手パスワード

●**はっきんぐ【ハッキング】** ゲーム等のデータを改造すること。ソフトを分解したりして行う、かなりマニアックな作業。

●**ばっくなんばー【バックナンバー】** 雑誌で以前に出た号のこと。64ドリームのバックナンバーを注文したい時は電話番号03-3211-2568まで「64ドリーム○年の○月号が欲しい」と注文しよう。

●**はどうけんこまんど【波動拳コマンド】** 十字キー下・右斜め下・右の入力（キャラ右向き時）。格闘ゲームで使用。

●**はなふだや【花札屋】** アンチ任天堂派？が任天堂を呼ぶときにこう言うらしい。任天堂はもともと花札などのカード屋さんだった（今も売ってるよ）。

●**はねだ【羽田】** 東京都内の地名。業界で羽田と言えばセガ本社。

●**ひっとぽいんと【ヒットポイント】** 略称HP。ゲームキャラの体力。

●**ふらっしゅろむ【フラッシュロム】** 書き換え可能なロムカセット。（例）ニンテンドウパワーのSFC書き換え用の「SFメモリカセット」

●**ぷらっとふぉーむ【プラットフォーム】** ゲーム機本体。（例）N64、GB、PS

●**ぷりらいとばん【プリライト版】** フラッシュロムに初めから書き込まれて売り出されるロムカセット。（例）『ファイアーエムブレム トラキア776』

●**ぽけせん【ポケセン】** ポケモンセンター。ポケモングッズを販売する専門店。現在は東京と大阪にある。

●**ぽりごん【ポリゴン】** 三角形の集合体。平たく言えば平面の絵ではなく、奥行きが出る画像。『マリオ64』のマリオはポリゴンキャラ（対）ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』はポリゴンではなくドット（点画）。

### ま行

●**まいきゃら【マイキャラ】** 自分で育てたりして作ったキャラ。自機。または格闘ゲーム等で自分が主に使うキャラ。

●**まりおくらぶ【マリオクラブ】** 64ソフトを実際にプレイして評価する集団。一般公募で集められた人たちで、約100人。

●**まるちえんでぃんぐ【マルチエンディング】** ゲームの進め方によってエンディングが何種類か用意されていること。

●**めもり【メモリ】** RAM（ラム）。一時記憶装置。CPU（コンピュータの中枢）をコックさんの腕前とすると、メモリは厨房の広さや使い勝手の良さといったところ。メモリを多く搭載すれば、ゲームなら快適にプレイできたり画像がきれいになったりする。

●**もーしょんきゃぷちゃー【モーションキャプチャー】** 人間や動物の実際の動きを取り入れてゲームなどに使う手法。

●**もでむ【モデム】** 電話線などを通してデータ通信をするときに必要な装置。

### や行

●**ゆーざー【ユーザー】** ゲームをする人。ゲームユーザー。（対）ゲームクリエイター

●**ようげー【洋ゲー】** 外国製のゲーム。

●**よこすくろーる【横スクロール】** 画面が横へ動いて進んでいくタイプのゲーム（例）『スーパーマリオブラザーズ』（対）縦スクロール（例）『ゼビウス』

### ら行

●**らいとゆーざー【ライトユーザー】** ゲームを軽く遊んでみる人たち。のめりこむほどにはやらない。（対）ヘビーユーザー

●**りあるたいむむーびー【リアルタイムムービー】** ＝ポリゴンムービー。ポリゴンキャラなどを実際にその場で動かして見せるムービー。『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のムービーは全てリアルタイムムービー。（対）レンダリングムービー

●**りせっと【リセット】** 途中でやめちゃうこと。やり直し。

●**りぷれい【リプレイ】** ある瞬間の場面をもう一度見せること。

●**りんくする【リンクする】** つながること（『ゼル伝』のリンクは、このコンピュータ用語の「リンク」が元らしい）。（例）N64+GB

●**れあもの【レアもの】** なかなか手に入らない貴重なもの。幻の逸品。

●**れすぽんす【レスポンス】** ボタンなどを押して操作した際のゲーム側の反応。レスポンスがいいと快適にプレイできる。（例）「コナミのサッカーゲームはレスポンスがいいよね」

●**れびゅー【レビュー】** ゲームなどに対する批評。

●**れんだりんぐむーびー【レンダリングムービー】** 高価なグラフィック専用機等を用いて作って流すムービー。（例）『FF8』『鉄拳』などのムービー（対）リアルタイムムービー

●**ろーど【ロード】** データを読み込むこと。

●**ろっぴー【ロッピー】** 全国のローソン等に設置してある情報端末。航空券の予約などいろいろなサービスがある。スーファミソフトの書き換えも好評実施中。

●**ろむ【ロム】** READ ONLY MEMORYの略。N64ソフト等のカセットロムには情報を書き込めるRAM（ラム）が積まれているので、カセットへのセーブが可能。プレステソフト等のCDロムは書き込み不可。

『ゼルダの伝説外伝(仮)』登場記念!

# ゼルダのテレカ全員サービス

スペースワールドでの『ゼルダの伝説外伝(仮)』の登場を記念して、本誌4月号の付録で読者のみなさんにとっても好評だったポスターのデザインをそのままテレカにしちゃいました!もちろん宮本さんのサインも入っているレアなテレカ。『時のオカリナ』テレカをゲットする最後のチャンスかも?というわけで、ふるってご応募ください。

**応募方法**

①800円分の未使用切手を用意しよう(テレカ代金および手数料)。
②右下の申し込み用紙を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、下記のあて先まで送るのだ。

**応募の注意**

●応募は1人何通でもかまいませんが、必ず応募券を同封してください(コピー不可)。
●応募は封筒1通につき1口のみです。
●切手が800円以上入っていても差額は返却できません。また、800円に満たない場合は応募を無効とします。
●発送は締め切りから2〜3ヵ月かかることがあります。

➡切り取って封筒に貼ってもいいぞ

【あて先】
〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
**毎日コミュニケーションズ**
64ドリーム編集部「ゼルダのテレカ」係

➡この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

## マリオゴルフテレカは攻略本を買ってゲットしよう!

全国の書店で好評発売中の、64ドリーム責任編集「マリオゴルフ64 君のスコアをよくするための本」(本体価格880円+税)。この本に付いている応募券を送ると100名様にマリオゴルフテレカが当たるようになっているのだ。締切は9月末日。まだ間に合うので、欲しい人は本屋へGO!

➡中植センセのマンガも読めるのだ

# ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

暑い夏が続いてるけど、みんなはどんな夏休みを過ごしたのかな？ この夏は大作映画も多かったから、映画を観にいった人もたくさんいるだろうね。そこで今月は人気の映画「スターウォーズ」の関連グッズをプレゼントしよう。もちろん、N64ソフトもプレゼントしちゃうぞー。



## 64ドリーム

**1** 1名 **NINTENDO64**
この夏の売れ行きは好調だぞ

**2** 5名 **コントローラブロス**
そろそろ新色がほしいね

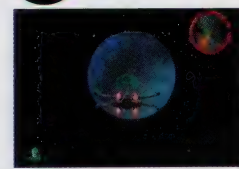
**3** 1名 **ゲームボーイカラー アイスブルー**
トイザらス限定のスペシャルカラーだ

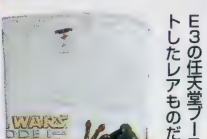
**4** 1名 **ゲームボーイカラー**
当選倍率は高いけど欲しいよね

**5** 1名 **ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン**
ポケモンセンターでゲットしてきたぞ

**6** 1名 **スター・ウォーズ エピソード1 レーサー(N64ソフト)**

映画の最新作はもう見たかな？

**7** 1名 **スター・ウォーズ出撃！ ローグ中隊(N64ソフト)**

『エピソード1』に続いて、スターウォーズのシューティングゲームも、もうすぐ発売だ

**8** 1名 **スターウォーズ Tシャツ**

E3の任天堂ブーストしたレアものだ

**9** 1名 **スターウォーズエピソード1 アクションフリートビークル セバルバポッドレーサー**

全長15cm位のーサーだ。細部できているぞ。のミニフィギ

**10** 2名 **スターウォーズ エピソード1 ポッドレーサーパック**

小型（8cm位）のポッドレーサーが2つ入り

## ホリ電機

**11** 25名 **ホリパッド ミニ64**
売れきれ店続出の人気の商品だ

ボンバーマン
巾着&特製
テレカ

GBを入れるのにも便利な巾着とボンバーギャルのテレカをセットで

## モリガング

**15** 5名 **ゲームボーイカートリッジ専用カセットファイル**

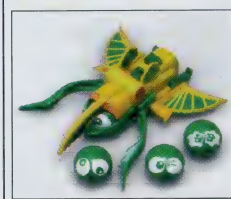
GBのカセットが8個と取説も入れられるすぐれものだ

## コンパイル

**16** 1名 **ぷよテクター**

ブースターとぷよをセットでプレゼント

9年9月20日　当選発表　64ドリーム 12月号(10月発売)

ハガキは次ページについてるよ

# 読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤ 学生さんのみんなは、もうすぐ夏休みも終わりね。宿題は片づいたかな?編集部では毎夏恒例の夏合宿はなく、忙しいままに夏が過ぎようとしています。8月27日からの任天堂スペースワールドが楽しみ&取材準備で大変だからね。

**Q1** 今月号の表紙はどうでしたか(数字でお答えください。以下同じ)。
1.非常に良い 2.良い 3.普通 4.悪い 5.非常に悪い

**Q2** 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い 2.良い 3.普通 4.悪い 5.非常に悪い

**Q3** 今月号で良かった記事を表1からお選びください(3つ以内)。

**Q4** 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください(3つ以内)。

表1

| No. | 記事 | No. | 記事 |
|---|---|---|---|
| 1 | 付録:巨人島からの手紙 | 23 | マンガ「Dream Drunker」 |
| 2 | 付録:特製シール | 24 | ヌルゲーリサーチ200X |
| 3 | N64新作ソフトカレンダー | 25 | オウガバトル3 Person of Lordly Caliber |
| 4 | N64ドリームランキング | 26 | デス仙人のゴリラでも分かるN64教室 |
| 5 | NINTENDOスペースワールド'99へ行こう!! | 27 | トーキョー発GAME STREET JOURNAL |
| 6 | バイオハザード 2 | 28 | ドリームインプレッション |
| 7 | スーパーロボット大戦64+スーパーロボット大戦リンクバトラー | 29 | 64フォーラム |
| 8 | 爆裂無敵バンガイオー | 30 | ロクヨン大通り商店街 |
| 9 | 夜光虫II〜殺人航路〜+夜光虫GB | 31 | ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー |
| 10 | スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊 | 32 | 特集:スパロボ大百科 |
| 11 | ビーストウォーズ メタルス64 | 33 | 教えて本郷さん N64の質問箱 |
| 12 | ウィンバック | 34 | 毎月新聞 |
| 13 | Rally'99 | 35 | 4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」 |
| 14 | On&Off RACING | 36 | SFC&GB情報局 |
| 15 | 格闘伝承〜F-Cup Maniax〜 | 37 | ファイアーエムブレム トラキア776 |
| 16 | 電車でGO!64 | 38 | ポケモン金・銀 |
| 17 | V-RALLY EDITION 99+V-RALLY | 39 | それゆけマリオ親衛隊 |
| 18 | VIEW POINT 2064 | 40 | ドリテクの殿堂 |
| 19 | エクストリームG2 | 41 | N64新作ソフトカタログ |
| 20 | ロクドリエンタメ倶楽部 | 42 | 読者プレゼント |
| 21 | ちづるのアナログチャット64 | 43 | 読者アンケート |
| 22 | ゲームソフトファンクラブ2 | 44 | マンガ「ロクヨン夢日記」 |

**Q5** N64ソフトおよび周辺機器についておたずねします。以下、①〜③ までについて、あなたが現在持っている本数・個数を教えて下さい。
① N64ソフトの本数
② N64用コントローラブロスの個数
③ N64用コントローラパックの個数

**Q6** GB(ゲームボーイ)についておたずねします。以下、①と②について、あなたが現在持っている台数・本数を教えて下さい。
① GB本体の台数
② GBソフトの本数

**Q7** 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
(12月号(10月21日発売)の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません)

表2

| No. | ソフト | No. | ソフト |
|---|---|---|---|
| | 【あ行】 | 28 | ドンキーコング64(仮) |
| 1 | 井出洋介の麻雀塾 | 29 | 日本プロゴルフツアー(仮) |
| 2 | 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版! | 30 | 忍たま乱太郎チャレンジパズル64 |
| 3 | ウィンバック | | 【は行】 |
| 4 | ウォール街(仮) | 31 | バーチャルプロレス2〜王道継承〜 |
| 5 | ウルトラベースボール実名版64 | 32 | パーフェクトダーク(仮) |
| 6 | エキサイトバイク64(仮) | 33 | バイオハザード 2 |
| 7 | エクストリームG2 | 34 | 爆ボンバーマン2 |
| 8 | エフゼロエックス エクスパンションキット(仮) | 35 | 爆裂無敵バンガイオー |
| 9 | On&Off RACING | 36 | パネルでポン64(仮) |
| | 【か行】 | 37 | ビーストウォーズ メタルス64 |
| 10 | カスタムロボ(仮) | 38 | VIEW POINT 2064 |
| 11 | キャベツ(仮) | 39 | V-RALLY EDITION 99 |
| 12 | 巨人のドシン1(イチ) | 40 | フライトシミュレーター(仮) |
| 13 | 現代大戦略 Ultimate War | 41 | プロ指南麻雀「兵」 |
| 14 | コンカーズクエスト(仮) | 42 | 星のカービィ64(仮) |
| | 【さ行】 | | 【ま・や行】 |
| 15 | サウンドメーカー(仮) | 43 | MOTHER 3 豚王の最期 |
| 16 | ジェットフォースジェミニ(仮) | 44 | マリオアーティスト タレントスタジオ |
| 17 | シムシティー64 | 45 | マリオアーティスト ペイントスタジオ |
| 18 | 将棋(仮) | 46 | マリオアーティスト ポリゴンスタジオ |
| 19 | スーパーマリオRPG2(仮) | 47 | マリオパーティ2(仮) |
| 20 | スーパーロボット大戦64 | 48 | ミニレーサーズ(仮) |
| 21 | ゼルダの伝説外伝(仮) | 49 | 夜光虫II〜殺人航路〜 |
| | 【た・な行】 | | 【ら・わ行】 |
| 22 | 大刀 | 50 | REVOLT |
| 23 | チョロQ64 2(仮) | 51 | レブ・リミット |
| 24 | DT DD版(仮) | 52 | 64ウォーズ |
| 25 | 動物番長(仮) | 53 | 64花札〜天使の約束〜 |
| 26 | トップギア・ハイパーバイク | 54 | ロボットポンコッツ64〜7つの海のカラメル〜 |
| 27 | トップギア・ラリー2 | 55 | WIPE OUT64 |

**Q8** あなたがプレイしてみて、エンディングがとても良かったゲームのタイトルを教えてください(2タイトル以内)。

**切手の不要のお得なアンケートハガキは次ページについてます。9月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね!**

## 64ドリーム8月号プレゼント 当選者発表!

●NINTENDO64
福岡県/大場 猛
●コントローラブロス
茨城県/神谷雄平
島根県/坂田年彦
東京都/宮崎栄悟
京都府/伊藤嘉宏
香川県/藤井健介
●ゴールドN64
熊本県/畑田翔一
●GBカラー
静岡県/伊藤智啓
●GBカラーポケモン3周年記念バージョン
福岡県/樋口貴洋
●E3福袋
長野県/南沢 修
岩手県/大高 慎
●ハワード・リンカーンサイン入り64ドリーム
兵庫県/津田大輔
●荒川賞サイン入り64ドリーム
福岡県/伊藤 剛
●ケン・ロブサイン入り64ドリーム
京都府/山口啓介
●荒川賞サイン入りNINTENDO POWER
埼玉県/池田明大
●E3キャップ
宮崎県/河野 俊
●ホリパッドミニ64
埼玉県/八木直人
岐阜県/大塚祥正
茨城県/郡司和弥
神奈川県/鈴木哲也
神奈川県/小田真幸
千葉県/工藤信之
愛知県/杉山敏章
山形県/寺澤龍哉
宮崎県/谷口弘幸
北海道/村上暢介
広島県/東風上 徹
北海道/石井英志
鹿児島県/福元一真
岐阜県/脇田和朗
長野県/赤羽朝陽
東京都/玉井創太
山口県/桝本一成
大阪府/寺本亘佑
埼玉県/高橋雄佑
神奈川県/高野洋一
山口県/田中 洋
鹿児島県/有川仁英
埼玉県/大竹優樹
山梨県/中村健治
東京都/田嶋久敬
●ラストバイブル
広島県/高橋昭宏
福井県/佐部槙哉
神奈川県/石川翔悟
愛知県/菊地隆典
神奈川県/仁井田恵里
●「25年目のキス」記念バッグ
千葉県/菅原 崇
京都府/川嶋大介
宮城県/高橋克也
沖縄県/上原研大
兵庫県/和田健太
(毎月新聞プレゼント)
●バイオレンスキラー+ハイレゾパック
愛媛県/藤本洋史
大阪府/乗岡徳紀
東京都/佐藤宗憲
大分県/安部将太
富山県/斎藤大士
(エンドー自腹プレゼント)
●カエルの為に鐘は鳴る
広島県/平崎清美
(敬称略)

## アン・ケイトの視点 vol.33

「読者アンケートハガキは、読んだりプレゼントの抽選をした後、どうするのですか?捨ててしまうのですか?」広島県のオカメナットウさん(12才)からの質問です。同様の質問は多数寄せられています。実は…どーっっしても捨てられず、全部とってあります。読者のみんなが一生懸命書いてくれた、気持ちのこもったものだからね。もちろん、全てに目を通しているので、編集部員としてもハガキに愛着がわくし、簡単には捨てらません。で、何十万通ものハガキが編集部内に残っていくわけです。以前、編集部が引っ越した時には約半年分のハガキをやむを得ず処分しましたが、その後の2年半分のハガキは、キャビネットの中を、編集部の隅っこのスペースを、果ては通路をも、どんどん浸食していっています。なので、どーしたもんかと悩んでいるのが現状。編集部員みんなで車で海に出かけて、祈りをこめながら古いハガキを燃やすという、編集長のイキな案もあるのですが、忙しさにかまけてその機会をも逃しつつ今日まできました。あ、今日もまた新しいハガキが数百通、届きました。うれしいけど…う〜ん、古いハガキはどうしよう?何かいい案がある方、ご一報下さいませ。

◆これは私の机の後ろの、比較的新しいハガキの山。下の段ボールにもハガキがぎっしり。体の横幅の広い編集部もっちーが、時々この山を崩して困ります

# 11月号は 9月21日(火)に発売します

**定価 490 円**

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

## NEXT MENU 次号予告

2年ぶりのスペースワールド開幕〜!!ってわけで、次号では64ドリームの総力をあげて大特集をお届けいたします。宮本さんインタビューや『ゼルダ外伝』『ドンキー64』『マリオRPG2』『カービィ64』などN64ソフトの最新情報のほか、『ポケモン金・銀』や64DDの動向、そして創刊3周年プレゼントもお楽しみに〜！

＊予告の内容等は変更される場合があります

## EDITOR'S VOICE 編集後記

●編集部に商品が届かないためにプレゼントの発送が遅れることがあります。ホリパッドミニもそうした事情で当選者の方にご迷惑をおかけしています。遅くとも9月上旬までには発送する予定ですので、しばしお待ちを。

●暑い夏には幽霊がつきものですが、みなさんは霊の存在を信じますか？私は幽霊そのものは見たことはないのですが、子供の頃、月まいりのお坊さんにショッキングな話を聞いてからず〜っと信じています（続きは来月わたる）

●64ドリーム編集部で丸3年。計算したら手がけたページ数は1062ページに。にしてもGORILLAさんのセンスとスピードはすごすぎ。これを標準と思っちゃいけないんだけど……。感謝してます（マッシー）

●うどんを食べに行った時のこと。「レンゲください」と言うと、店員はレンゲという単語が理解できなかったのか、数度聞き返し、しまいには「電球!?」と素っ頓狂な声を上げた。なんで俺が電球なんて…（ケイ少佐）

●北国生まれのシマリスのために、クーラーをかけて家を出る太っ腹な日々。それにしても東京の夏は、コンクリートジャングルの人工的な暑さが気持ち悪い。四国の海辺で育った私は、昔より夏が嫌いになりました（ちづる）

●2年間愛用した自転車の「アイゼンボーグ号」が大破。そうかそうか、そろそろ主役メカ交代の時期か、などと反射的に考えてしまう俺って、おたくが骨の髄までしみこんでるかんじ（2号メカは思い切って原付か？/もっちー）

●上大岡の京急百貨店内に6月にオープンした、ヨドバシカメラが実に魅力的。フロアが広く、ゲーム関連の品揃えはもちろん、パソコン関係も大充実。ここ1ヶ月間で相当な金額を使ってしまった…。（エンドー）

●今年の夏は、例によって岐阜の山奥にお出かけ。長良川の源流近くで2〜3日泳いだりうつらうつらして英気を養う予定。夜は虫の声がうるさいくらいのまさに自然のまっただなかです。幸せ（アウトドアも好きなフカミ）

●夏風邪をひいてしまった、ゴホン。夜中になると咳が止まらないのがツライ。とはいえ、スペースワールドは間もなく開幕。早く風邪を治して、会場に来られない読者のために頑張って取材するぞ〜（ゼルダが楽しみなSAO）

**編集部へのおたよりのあて先は…**
〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
**64ドリーム編集部「○○」係まで**

**バックナンバーに関するお問い合わせは…**
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎ 03-3211-2568）までお願いいたします。

## STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／小松原アンドゥレア
大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
高橋慶子／小野瀬糸子（az! firm）
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫（VAC creative）
大角幸夫／三浦君予（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人
坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま
牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

**The64DREAM 10月号**
1999年8月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13　共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

郵便はがき

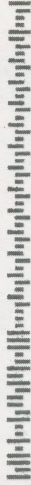
料金受取人払

麹町局承認

2536

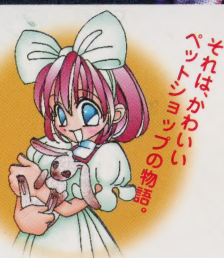
差出有効期間
平成11年10月
31日まで有効
(切手不要)

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム 編集部
「アン・ケイトちゃん」係

| フリガナ | | 性別 | 年齢 |
|---|---|---|---|
| 氏名 | | 男 女 | 歳 |
| ペンネーム | | | |
| 住所 | 〒 | | |
| 電話番号 | ☎ (　　) | | |
| 勤務先・学校名 | (さしつかえなければお書きください) | | |
| 希望プレゼント | 番号 | プレゼント名 | |

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

The 64DREAM
10月 ザ・ロクヨンドリーム 最新情報満載号
●ゼルダテレカ全員サービス！
●スペースワールド先取り情報
1999 Oct.
MYCOM ムックシリーズ

1999年8月21日発行：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

9784839902049

1929476004673

ISBN4-8399-0204-6

C9476 ¥467E

定価：本体467円+税




雑誌68392-10